OUR OPINIONS!

平成15年３月１日発行第10巻第3号通巻78号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

巻頭特集

スクウェア・エニックス 創り上げられた楽園の闇



2003 3月号
定価 780YEN

スクウェア・エニックスがあらわれた！

合併で経営スタイルはどう変わる？リストラ、人材流出は起こるのか？

「1000万本メーカー」登場スクウェア・エニックス合併の真意を探る

裏話満載!!　ゲーム業界"仕事人"座談会

ゲーム批評 2003 3月号 スクウェア・エニックス 創り上げられた楽園の闇

Vol. 49

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2003 3月号 March

払込金受領証

口座番号	00120-2-123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
ご依頼人	※
料金	
特殊取扱	

通常払込料金加入者負担

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込取扱票

02 東京

口座番号	00120-2-123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
料金	
特殊取扱	

通常払込料金加入者負担

通信欄

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評	月号より1年間	4,680円

※新規・継続

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入 □□□-□□□□

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年齢　才　性別　男・女

ご依頼人　（郵便番号）※

（電話番号）

（e-mail：　　　　　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

キリトリ線

『ゲーム批評』編集方針

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

C O N T E N T S

隔月刊 ゲーム批評 2003 3月号 March

ハード略称

PS……プレイステーション1
PS2…プレイステーション2
SS……セガサターン
DC……ドリームキャスト
N64…ニンテンドウ64
GC……ゲームキューブ
SFC…スーパーファミコン
GB……ゲームボーイ
WS……ワンダースワン
NGP…ネオジオポケット
Win……ウィンドウズ
AC……アーケード

ジャンル略称

RPG……ロールプレイングゲーム
ARPG…アクションRPG
SRPG…シミュレーションRPG
SLG……シミュレーションゲーム
AVG……アドベンチャーゲーム
STG……シューティングゲーム
3DSTG…3Dシューティング
ACG……アクションゲーム
格闘ACG…格闘ゲーム
RCG……レースゲーム
TBG……テーブルゲーム
SPG……スポーツゲーム
PZG……パズルゲーム
ETC……その他

ゲームソフト批評

連載・コラム

表紙イラスト：猫式カトヤ

手に入れたモノと、失ったモノ 後に影響を与えるのはどちらだ

ユーザーが抱えていた今までの不満は解消した。だが、引き換えにしたものが新たな火種を生むこともある。

2001年3月21日、GB・GBCに続く、任天堂の携帯ハードとして姿を見せたGBAは、それまでの縦型ではなく、横型のハードであった。価格も1万円をギリギリ下回る9800円という、リーズブルな値段での販売だ。

ただし、どんなにスペックが上がり、どんなに良質なタイトルをリリースしていたとしても、常に付きまとっていたのは、「なぜ、ライト付きじゃないんだ」の一言があったことも確かだろう。通常は出かける途中の車内などで楽しむことを目的に購入される携帯ハードは、実際プレイしたことのある方ならばご承知の通り、車内でのポジショニングが重要となる。もちろん、周りの方の影が入ってしまい、画面が見えなくなることも多々ある。家庭で使用している方にしても、寝そべりながらプレイしている状態ならよいが、少し姿勢を変えようものなら、すぐに画面が暗くなり、慌てて元の姿勢に戻さなければならなかった。

だが、車内でのポジショニング、長時間における同じ姿勢を要求していたGBA（GBから）にも、遂に望むべき時がやってきた。2003年2月14日にリリース予定の、GBAの改良ハード「ゲームボーイアドバンスSP」（以下、SP）の登場である。望むべき時と語った通り、もちろんライト付きであり、さらには電子手帳のような折りたたみ式となっている。大きさは折りたためば、胸ポケットにも収納できる優れものとのこと。



見た目の格好良さよりも、周辺設備を必要としないシンプルさが欲しいところ。

利点かどうかの判断がいまいちつきにくいのだが、ウリになっている専用のACアダプターにも注目したい。内蔵電池が空の状態なら約3時間の充電で、ライトONの状態で、約10時間の使用が可能ということなのだが、電池より燃費がいいのは確かだろう。だが外出先で、急に電源が切れた時……電池は使用できないのであきらめてください、と言われているようにしか聞こえないことも事実ではないだろうか。

それともう1つ、明らかな不満があるとするならば、携帯ハードとしてはライト以上に外してはいけないはずのイヤホン機能が、別売りプラグ無しでは使用できないということだ。何をもってこのような仕様にしたのかは、任天堂以外、知るところではないが、それがさらなる軽量化を目指したがゆえとするならば、必要な機能を外してまでの軽量化は、そこまで必要なことかを聞いてみたい。

PROFILE

編集部

フロントライト付き、軽量化、確かに嬉しい機能ではあるのですが、手放しで喜べない仕様となっているのも確かではないでしょうか？
それに値段にしても、これ以上を望むのは現状、酷ではあるのですが……。

ゲストまで登場と用意周到 世界を巻き込むナムコのシナリオ

3大ハードでの同時発売＋各ハードに見合ったゲストと完璧な脚本を用意。後は役者が動くかどうか……

昨年5月8日、ナムコと任天堂は業務提携を発表した。（詳しくは本誌Vol45をご参照ください）

大筋としては、ソフト販売、および『スターフォックス』シリーズ共同開発の提携ということで、発表は行われたのだが、何やら大きい話になってきたようである。

というのも、ナムコが発売を予定している武器格闘ゲーム『ソウル』シリーズの最新作『ソウルキャリバーⅡ』において、GC・PS2・Xboxの各プラットフォームで、ゲストキャラクターなるものが発表されたことに他ならない。簡単に説明させていただくと、GC版には業務提携を結んだ任天堂のRPG『ゼルダの伝説』より、主人公「リンク」が、PS2版には発売元であるナムコの格闘ゲーム『鉄拳』より「三島平八」が、そしてXbox版には全米人気No.1コミック「スポーン」より、主人公「スポーン」が参戦する。

その中でも一番の注目となるのは、やはりGC版に参戦する「リンク」だろう。任天堂が保有するキャラクターコンテンツの中でも、1・2を争うほどに貴重な存在を、業務提携したとは言え、登場させるわけである。発表会において任天堂の波多野氏は、この大決定に対して、以下のように述べている。

「クリエイターの豊かな発想を助け、会社という枠を超えた取り組みを行なっていかねばならないと思っている。今回の取り組みをぜひユーザーに問いたい」

次にPS2版に登場する「三島平八」だが、これは同社タイトルからの参戦ということもあり、特筆すべき点はない。そう考えると、なぜ株を保有しあっている、スクウェアやエニックスからキャラクターを借りてこなかったのかという疑問が湧く。それこそスクウェアであれば、『エアガイツ』にも登場した「クラウド」「セフィロス」などを登場させることはできなかったのだろうか。邪推は良くないが、合併劇のシナリオを見るにしても、3社の関係は良好とは言えないのかもしれない。

最後にXbox版の「スポーン」。こちらは国内における戦力とは見ていないのだろう。『ソウル』シリーズはワールドワイドに戦略を練っているタイトルである。日本では苦戦中のXboxなのだから、何も日本市場を中心に置く必要はない。北米に人気のあるキャラクターを登場させれば良いのだ。だがそうは言っても、日本で無名のキャラクターを持ってきては、3大ハードゲストキャラクターの宣伝効果自体に影響が及んでくる。狙いを北米に置きつつ、リリースしたという事実が日本市場（ユーザー）に認識されれば良いのである。そこで「スポーン」なのだろう。

初の各ハード同時発売に、ゲストキャラクターまで用意した粋な計らい。果たしてナムコが描いたシナリオ通りに進むことになるのかどうか注目したい。

PROFILE

編集部

何はともあれ、3大ハード同時発売。これは大した快挙でしょう。後は、それぞれのハードで、それぞれが役目を果たせるかどうか……。

現代に蘇る名作たちはゲーム業界に新たな道を切り開くのか!?

過去の名作+低価格という、それぞれが持つ特徴をフルに生かす新会社は、現代においてどれほどの力を示すことができるのか

影にまみれようとも

2002年11月下旬、ゲーム業界は湧き上がっていた。株式会社エニックスと、株式会社スクウェアが合併し、株式会社スクウェア・エニックス(以下スクエニ)設立が決定したからである。そんな騒ぎの中、ひっそりと動き出した企業がある。株式会社セガ(以下セガ)と株式会社ディースリー・パブリッシャー(以下D3P)による、協同設立会社「株式会社スリーディー・エイジス」(以下3DA)だ。3DAはセガが保有しているコンテンツ、キャラクターなどの資産、及びD3Pが持つコンシューマ向け低価格帯のソフトウェア開発技術を活用し、相乗効果を図ることを目的として設立された企業である。

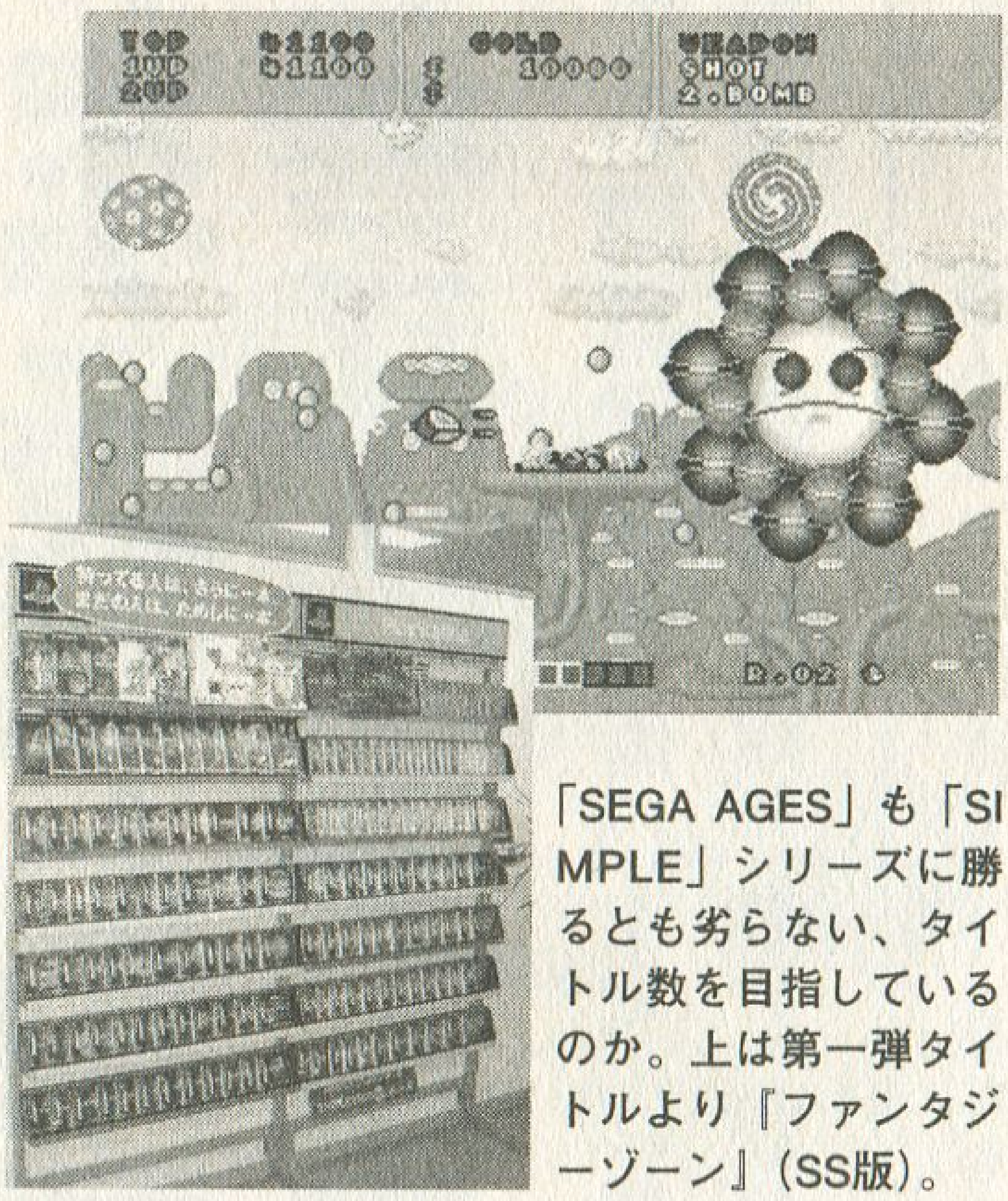
3DAは「SEGA AGES」と名付けられたシリーズを中心に展開していくことが決定しており、タイトルはセガの歴代タイトルのリニューアルとなる予定。価格も2,500円と、D3Pのスタンスを崩さないようになっている。第1弾タイトルとしてラインナップされているのは、以下の4タイトル。

・『スペースハリアー』
・『ファンタジーゾーン』
・『ファンタシースター』
・『ゴールデンアックス』

開発着手済みのタイトルとしては、『モナコGP』、『アレックスキッドのミラクルワールド』、『ベア・ナックル怒りの鉄拳』などもリリース予定とあって、根っからのセガユーザーならずとも、思わず触れてみたいラインナップ、価格となっている。

再リリースにありがちなベタ移植じゃないのか、と疑いたくなるが、そこは「SIMPLE」シリーズにおいて実績のあるD3P社と組んだこともあり、大幅かつ抜本的な改良を施すとのこと。次世代機(PS2)用に改良が加えられた名作が、どのように生まれ変わるのか、注目せずにはいられないだろう。また3DAでは、D3Pが国内展開しており、幅広い支持層を確立しているPS2専用「SIMPLE」シリーズの海外展開も将来的には視野に入れている。

スクエニという、巨大メーカーに対抗するように、往年の名作を、しかも2,500円という低価格で販売するという3DAは、今後どのようにゲーム業界を変えてくれるのだろうか。



「SEGA AGES」も「SIMPLE」シリーズに勝るとも劣らない、タイトル数を目指しているのか。上は第一弾タイトルより『ファンタジーゾーン』(SS版)。

PROFILE

編集部

低価格とはいえベタ移植ならば許せませんが、大幅な改良を加えてこの値段ならば、まさにお手頃価格と言えるのではないでしょうか。

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

(2002年11月中旬～2003年1月中旬)

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング！

11月

17日　18歳未満プレイ禁止とされた韓国NcsoftのRPG「リネージュ」が、再審議を求めていた問題で、同国の映像物等級委員会が、「15歳利用可」に再判定した。

18日　ソニー・コンピュータエンタテイメントが、PS 2本体とPS生誕 8 周年の記念タイトル『ラチェット&クランク』を合わせて、「"Play station 2" ラチェット&クランクアクションパック」として発売することが明らかになった。

19日　任天堂がGCの周辺機器として、GB・GBC・GBAソフトがTV画面で楽しめる、「ニンテンドーゲームキューブゲームボーイプレイヤー」を2003年 3 月に発売することを発表。

21日　サミーが、GBAのデータをバックアップできるメモリシステム「ターボファイルアドバンス」を発売することを明らかにした。

セガ(ソニックチーム)が、GC版『ファンタシースターオンラインエピソード 1 & 2 』を、『同Ver1.1』と無償交換することを明らかにした。①

23日　米Microsoftが、北米での「Xbox Live starter kit」の販売本数が同月15日から 1 週間で、15万本に達していることを明らかにした。

25日　ナムコ・ナンジャタウンが、12月14日～3月20日まで「チョコレート博覧会」を開催すると発表。

26日　エニックス・スクウェアの 2 社が、平成15年 4 月 1 日を合併期日として、株式会社スクウェア・エニックス(仮)となることが明らかになった。②

29日　ナムコが、裸眼立体視ディスプレイ分野において、高品位な 3 次元映像と、高精細な平面映像処理を両立させた、実用レベルの映像技術を開発したことを発表。

エニックスが、大人気RPG『ドラゴンクエストⅧ』のプラットフォームがPS2であること、および制作スタッフを発表。

12月

2 日　ディースリー・パブリッシャーが発売している、『SIMPLEシリーズ』の累計出荷本数が、全世界で1000万本に達していることが、明らかになった。

3 日　セガとディースリー・パブリッシャーの協同設立合併会社 "スリーディーエイジス" が、PS 2にて各2,500円でセガの名作群が楽しめる「SEGA AGES」シリーズの制作発表を行った。

4 日　コンピュータソフトウェア著作権協会が、中国政府に知的財産保護と、海賊版・模倣品対策の要請のため、同国を訪問したことを明らかにした。

6 日　メディアカイトが、『ギャラガ』と『レインボーアイランド』を、低価格PC用タイトル "ULTRAシリーズ" においてリリースすることを発表。

9 日　三洋電機ソフトウェアとAIIが、ブロードバンド・コンテンツ配信で提携することを発表した。これにより、「SANNET」でPSBB向けブロードバンドサービスを展開することを明らかにした。

11日　「第11回CM好感度ベスト1000銘柄 Brand of the Year」において、ゲーム業界から、コナミのPS 2用ソフト『ワールドサッカーウイニングイレブン6』、カプコンの『ロックマン』、ソニー・コンピュータエンタテインメントの「PS 2」のCMが各賞に選ばれた。

13日　韓国のゲームショウである、「Korea Amuse World Game Expo 2002」(KAMEX2002) が開催。

19日　トミーと任天堂が、GC、およびGBA用ソフトの販売に関して、業務の提携を行うことが明らかになった。

21日　マイクロソフトが、秋葉原においての初のXbox体験イベント「Xbox experience 2002 Winter 東京」を開催。

24日　スクウェアがPS2用RPG『KINGDOM HEARTS』の累計出荷本数が、全世界合わせて300万本突破したことを明らかにした。

25日　スクウェアは、同社が販売・運営するオンラインRPG『FFⅪ』の会員数が20万人を突破したと発表。

2003年 1月

7 日　メモリ設計会社の米Rambusが、ソニー、SCEI、および東芝との間にライセンス契約を締結したことを明らかにした。

任天堂が新モデルのGBA、「ゲームボーイアドバンスSP」を発売することを発表。③

9 日　スクウェアが、『FFⅪ』においてスキル値の上昇を不正に行ったユーザー1000人以上を処罰したことを明らかにした。

①



ハードの垣根を越えて、根強い人気を誇るタイトルゆえの、大盤振る舞いなのか。

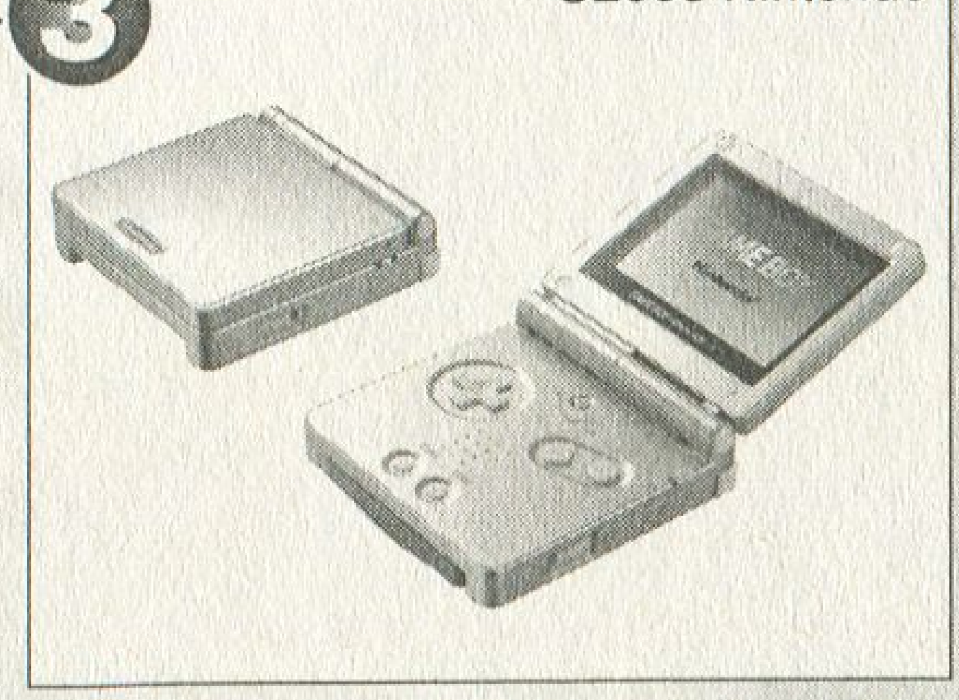
②



仲良く握手！　が一転、セガバンダイのように反古にならないことを祈っております。

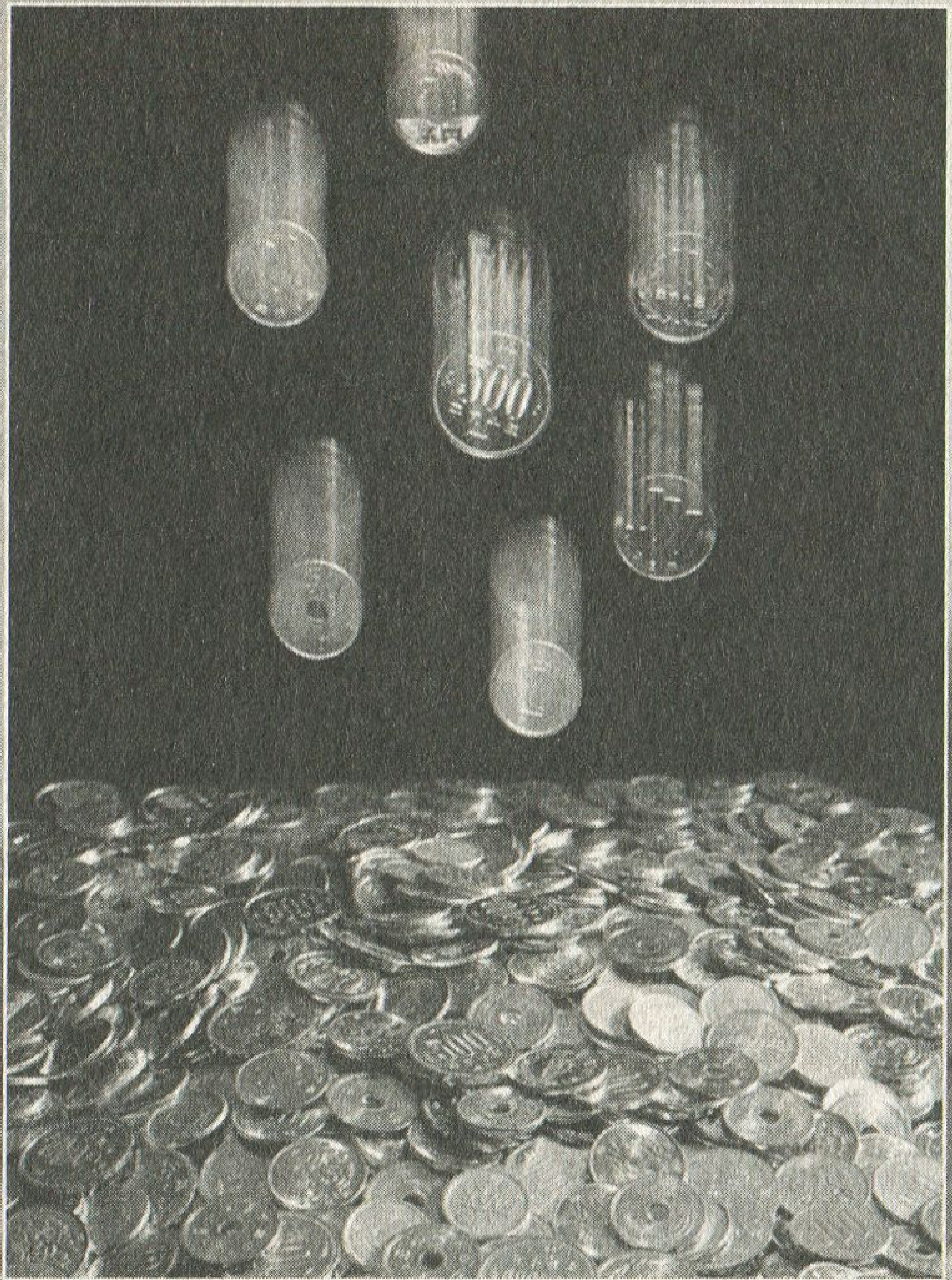
③

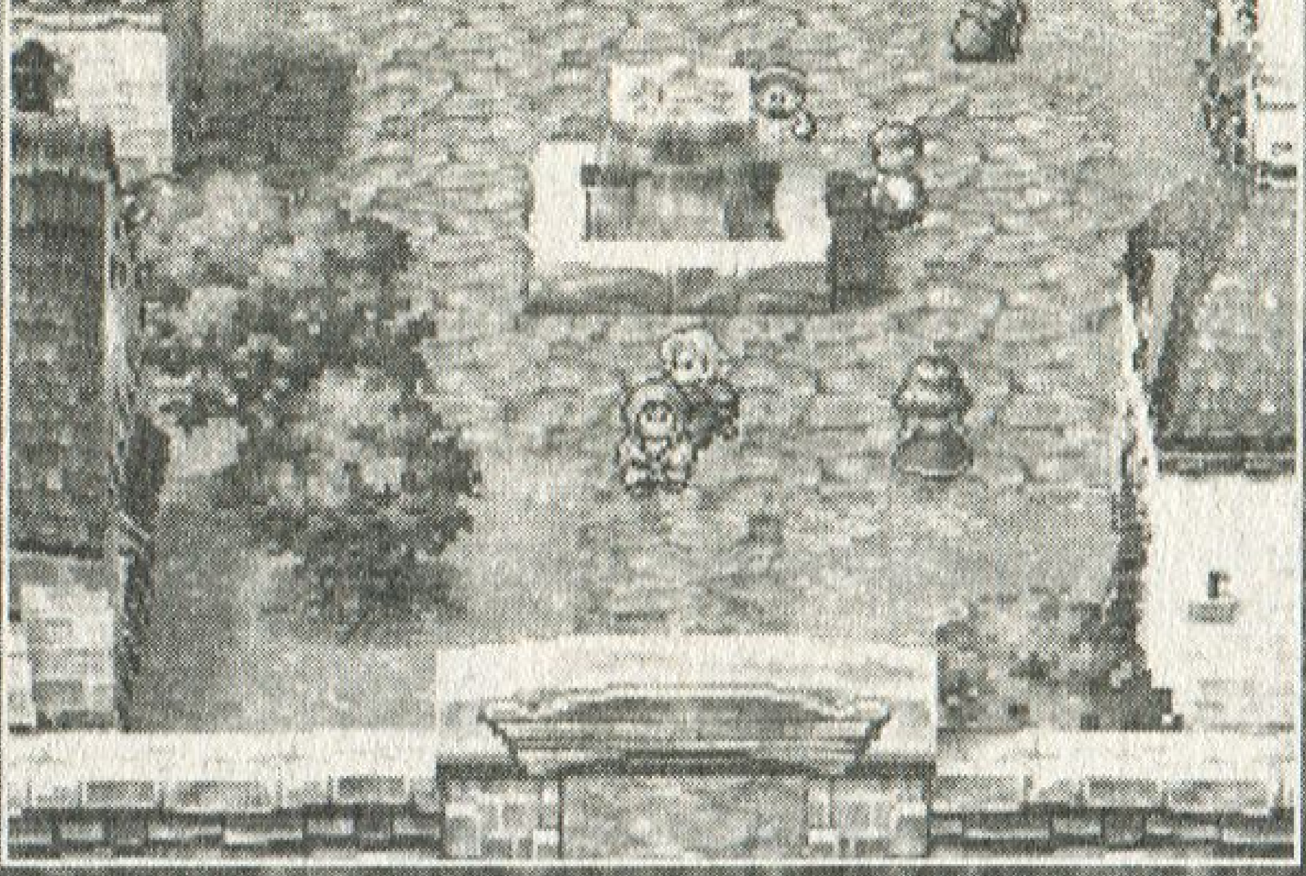
©2003 Nintendo



待望のバックライト付きがついに登場。ただし、価格もそれなりのようで……。

ックス楽園の闇



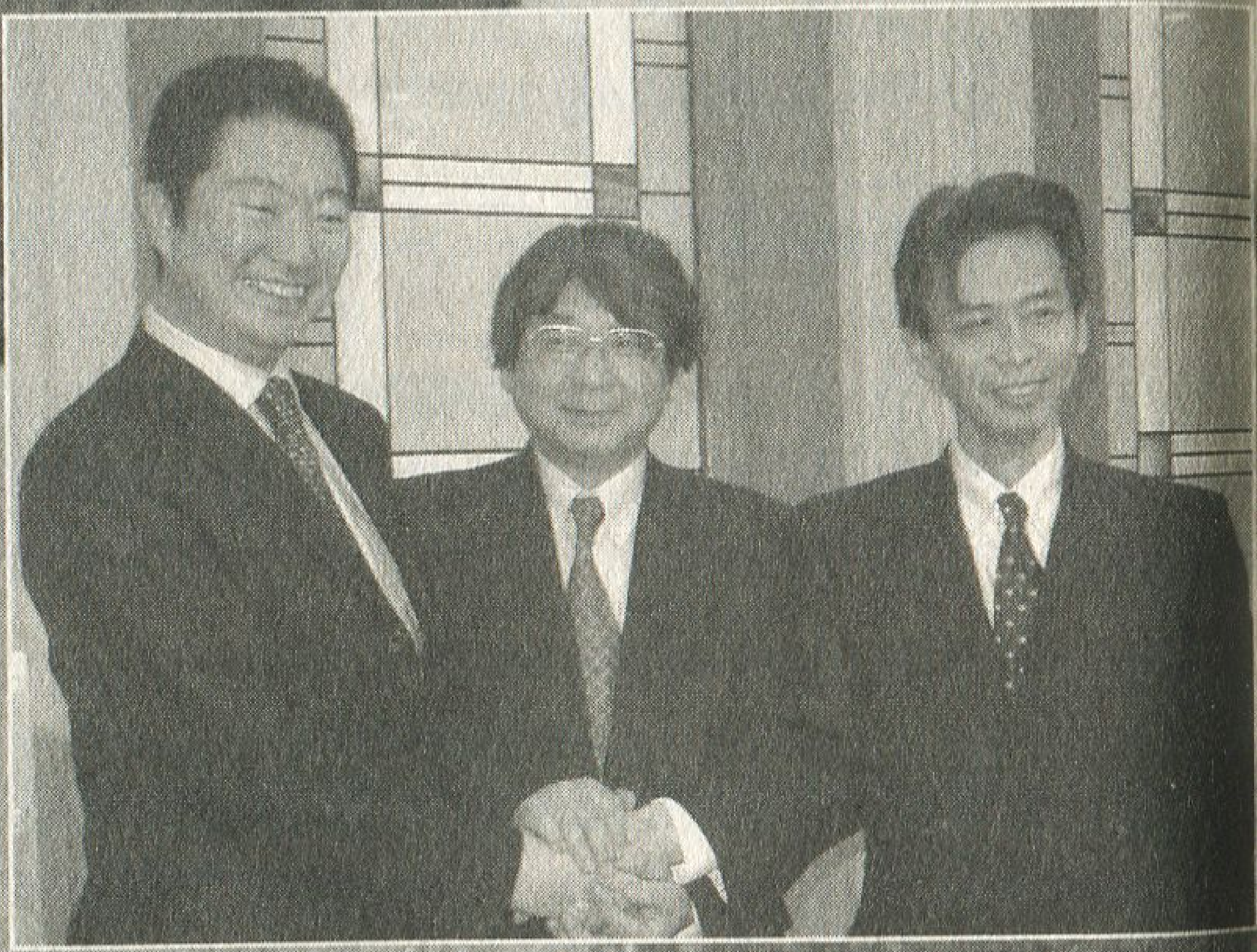




平成14年11月……誰もが信じられない一報が流れた
スクウェア・エニックス合併
このたちの悪い冗談が、冗談でないと知ったとき、現実がつきつけられる
スクウェア・エニックスの合併の手順はしごくまっとうなことである
そして、合併という会社判断も現時点では高く評価できるだろう
スクウェアとエニックス、異なる個性をもったこの2社が
合併“しなければならない”時代がきたのだろうか？
日本のゲーム市場が持つ問題は大きくなるばかりだ
スクウェアとエニックスは、なぜ合併しなければならなかったのか？
その原因は日本のゲーム市場に直結する問題ではないのだろうか？

巻頭特集

スクウェア・エニ
創り上げられた





目標はイノベーションを起こすこと

スクウェアの歴史 エニックスの歴史

両社ともにゲーム業界を牽引してきた、大手メーカー
これまでの会社の歴史とこれから交わる歴史とは!?

基本を押さえておこう

株式会社スクウェアと株式会社エニックス。この両社が今年4月に合併する。大手メーカーの合併ということもあってその動向が多くの注目を集めているが、今後を考察するうえで、両社の歴史を振り返っておくことも必要だろう。

細かいことは、次ページの表をご参照していただくとして、パソコンゲームからスクウェア・エニックスという会社名を認識した方も多いのではないのだろうか。パソコンゲーム時代のスクウェアは、『Will』などに見られるような今で言う〝ギャルゲー〟風のゲームが多く、シナリオ以上にアニメ調のキャラクターが印象的であった。対するエニックスは、『オホーツクに消ゆ』や『ポートピア殺人事件』等の良作アドベンチャーゲームが多かったせいか、アドベンチャーゲームが得意なメーカーとして認知されていたものだ。また、『ウイングマン』や『めぞん一刻』に見られるようなコミック原作のゲームを制作したり、『軽井沢誘拐案内』、『アンジェラス』のような〝大人向け〟のタイトルもあり、かなりのバラエティの豊かさを見せていた。

その両社に転機が現れるのは、ロールプレイングゲームというジャンルのゲームを制作してからである。『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』、登場から15年以上経ってなお、多くのユーザーから愛されているこの怪物タイトルによって、スクウェア・エニックスともに、ロールプレイングゲームのメーカーとしてのイメージが定着する。『ファイナルファンタジー』=スクウェア・『ドラゴンクエスト』=エニックス、タイトルとメーカー名の認知がイコールで結ばれる位になるのだが、両社の歩みは少々趣が異なる。

スクウェアは、『ファイナルファンタジー』の浸透以降、『聖剣伝説』シリーズや『ロマンシング・サガ』シリーズなどのロールプレイングゲームがタイトルの大半を占めている。また、人気キャラクターのチョコボが主役となるタイトルもあり、『ファイナルファンタジー』=スクウェアという構図も頷ける経過だ。

かわってエニックスなのだが、こちらは特殊だ。もちろん『ドラゴンクエスト』が大黒柱としてあることは当然だが、『ラブストーリー』、『せがれいじり』、『鈴木爆発』、『スーパーギャルデリックアワー』といった、おおよそエニックスのブランドイメージとはかけ離れたタイトルも数多く含まれている。

エニックスのバラエティの豊富さは、パソコンゲーム時代からとはいえ、行き過ぎの感がある。このエニックスの、悪く言うところの節操のなさは、エニックスがパブリッシャーであるということの裏返しであろう。そして、スクウェアのブランドイメージの定着の要素は自社開発の強みであろう。

その両社の合併である。何の不安もないのだろうか? 発表直後からの、順風満帆ぶりばかりが取り上げられるが、本当の所はどうなのだろうか……。

(編集部)

スクウェアの歴史　エニックスの歴史

スクウェアの会社沿革

1986年	株式会社スクウェア設立
1987年	本社を台東区に移転
	ファミリーコンピュータにおいて『ファイナルファンタジー』発売
1988年	ファミリーコンピュータにおいて『ファイナルファンタジーII』発売
1989年	SQUARE　SOFT,INC.設立
1990年	本社を港区に移転
	大坂開発部を設置
	ファミリーコンピュータにおいて『ファイナルファンタジーIII』発売
1991年	スーパーファミコンにおいて『ファイナルファンタジーIV』発売
1992年	スーパーファミコンにおいて『ファイナルファンタジーV』発売
1994年	スーパーファミコンにおいて『ファイナルファンタジーVI』発売
	日本証券協会に株式を店頭登録
1995年	SQUARE　LA,INC.(現SQUARE　USA,INC.)設立
	大坂事業所を廃止
1996年	株式会社デジキューブ設立
1997年	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーVII』発売
	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーIV』発売
	SQUARE　USA、INC.Honolulu Studio設立
	SQUARE　PICTURES,INC.設立
1998年	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーV』発売
	SQUARE　ELECTRONIC　ARTS　L.L.C.設立
	SQUARE　EUROPE　LTD.設立
1999年	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーVIII』発売
	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーVI』発売
	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーコレクション』発売
	株式会社スクウェアヴィジュアルワークス・株式会社スクウェアサウンズ・株式会社スクアーツ・株式会社スクウェアネクスト設立
2000年	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーIX』発売
	ワンダースワンにおいて『ファイナルファンタジー』発売
	東京証券取引市場第一部に上場
2001年	プレイステーション2において『ファイナルファンタジーX』発売
	ワンダースワンにおいて『ファイナルファンタジーII』発売
	株式会社スクウェアヴィジュアルワークス・株式会社スクアーツ吸収合併
2002年	プレイステーション2において『ファイナルファンタジーXI』発売
	プレイステーションにおいて『ファイナルファンタジーI・II』発売
	ワンダースワンにおいて『ファイナルファンタジーIV』発売
	株式会社スクウェアサウンズを吸収合併
2003年	株式会社エニックスと合併予定

エニックスの会社沿革

1975年	株式会社営団社募集サービスセンター設立
1982年	株式会社エニックス事業開始
1983年	パソコンソフトを発売
1986年	ファミリーコンピュータにおいて『ドラゴンクエスト』発売
1987年	ファミリーコンピュータにおいて『ドラゴンクエストII』発売
1988年	ファミリーコンピュータにおいて『ドラゴンクエストIII』発売
1989年	関連会社3社を合併。社号を株式会社エニックスに変更
1990年	ファミリーコンピュータにおいて『ドラゴンクエストIV』発売
1991年	店頭市場に株式を登録
1992年	スーパーファミコンにおいて『ドラゴンクエストV』発売
1993年	スーパーファミコンにおいて『ドラゴンクエストI・II』発売
1995年	スーパーファミコンにおいて『ドラゴンクエストVI』発売
1996年	本社を新宿区から渋谷区へ移転
	スーパーファミコンにおいて『ドラゴンクエストIII』発売
1998年	ゲームボーイにおいて『ドラゴンクエストモンスターズ』発売
1999年	東京証券取引市場第一部に上場
	ゲームボーイにおいて『ドラゴンクエストI・II』発売
2000年	プレイステーションにおいて『ドラゴンクエストVII』発売
2001年	ゲームボーイにおいて『ドラゴンクエストモンスターズ2』発売
	プレイステーションにおいて『ドラゴンクエストIV』発売
2002年	プレイステーションにおいて『ドラゴンクエストモンスターズ1・2』発売
2003年	株式会社スクウェアと合併予定

ゲーム批評にひとこと
今回のテーマ期待していたせいか、内容がうすいので少々肩すかし気味でした（福島県　KEN）

衝撃の11月26日・29日レポート

あの日いったいなにが起こったのか!?

多くのマスコミが注目した、そこで語られた内容とは？

合併発表会と中間決算発表 今後のゲーム業界を揺るがす発表はあったのか?!

11月26日正午過ぎ

あのニュースが飛びこんできたとき、すでに編集部は「ゲーム批評49号」の制作に向けて動き出していた。数度の編集会議を行い、当時の巻頭特集候補であった「背徳ゲームの愉悦」の企画はほぼ固まり、編集部内の担当分けも終わっていた。あとはライター各氏への打診を残すのみであった。

そこに、突然のニュースが飛びこんでくる。

「スクウェア・エニックス合併」

にわかには信じがたい内容も、その情報ソースが公共放送のニュース速報だと判れば、信用せざるを得ない。「ゲーム批評」という雑誌の性質上か、一部のメーカー以外から編集部にリリースが送られてくることはほとんどない。今回も、編集部のFAXにリリースは届かない。そんなときに、とある方より連絡をいただき、合併発表会が行われることを知る。時間と場所を確認し、いよいよ発表会へと向かうこととなった。

合併記者会見

15：00からの記者会見。われわれは30分前には現場に到着し、会場に入る。広い会場にはすでにTVカメラも入り、合併に対する注目度の高さが伺い知れた。そしていよいよ、会見が始まる……。

福嶋エニックス代表取締役会長、本多エニックス代表取締役社長、和田スクウェア代表取締役社長が壇上に立ち、合併についての説明を行った。

そこで語られたことは、「存続会社はエニックスであるが対等合併である」、「合併への動き出しは10月頃であった」、「合併によってスクウェアとエニックスは補完相乗できる」、「発表のタイミングは、4月1日の合併から逆算したもの」などなどである。話の端々に疑問点（ゲーム市場が好調ととれる表現など）があったりしているうえに、肝心な部分は語られないままであった。

会見後は、マスコミからの質疑応答になるのだが、ここからが本題といってもいい。なかでも注目だった質問と応答である。

「スクウェアとエニックスの開発体制はどうなるのか？」→「開発体制の変化は、現段階では考えていません、現状維持です」

「（スクウェアの筆頭株主である）宮本雅史氏には、今回の合併の件は話しているのか？」→「概略は報告していますが、具体的な相談はしていません」（和田氏）

開発体制はともかく、筆頭株主に具体的に相談していないというのは驚きであった（追加：その後宮本氏が合併比率見直しを求めることになる）。また、情報管理につ

いては、万全であったらしく、両社の社員にとっても晴天の霹靂であったようだ。

実のところ、11月26日の合併発表会においては、具体的な展望はなにも明かされていないと言っても良い。〃イノベーションを起こす〃というキーワードは出てきたのだが、その具体的な展望は、ついには聞くことができなかった。そのため、11月29日に開かれる、スクウェア・エニックスの合同中間決算発表にいやがおうにも注目が集まっていったのだが……。



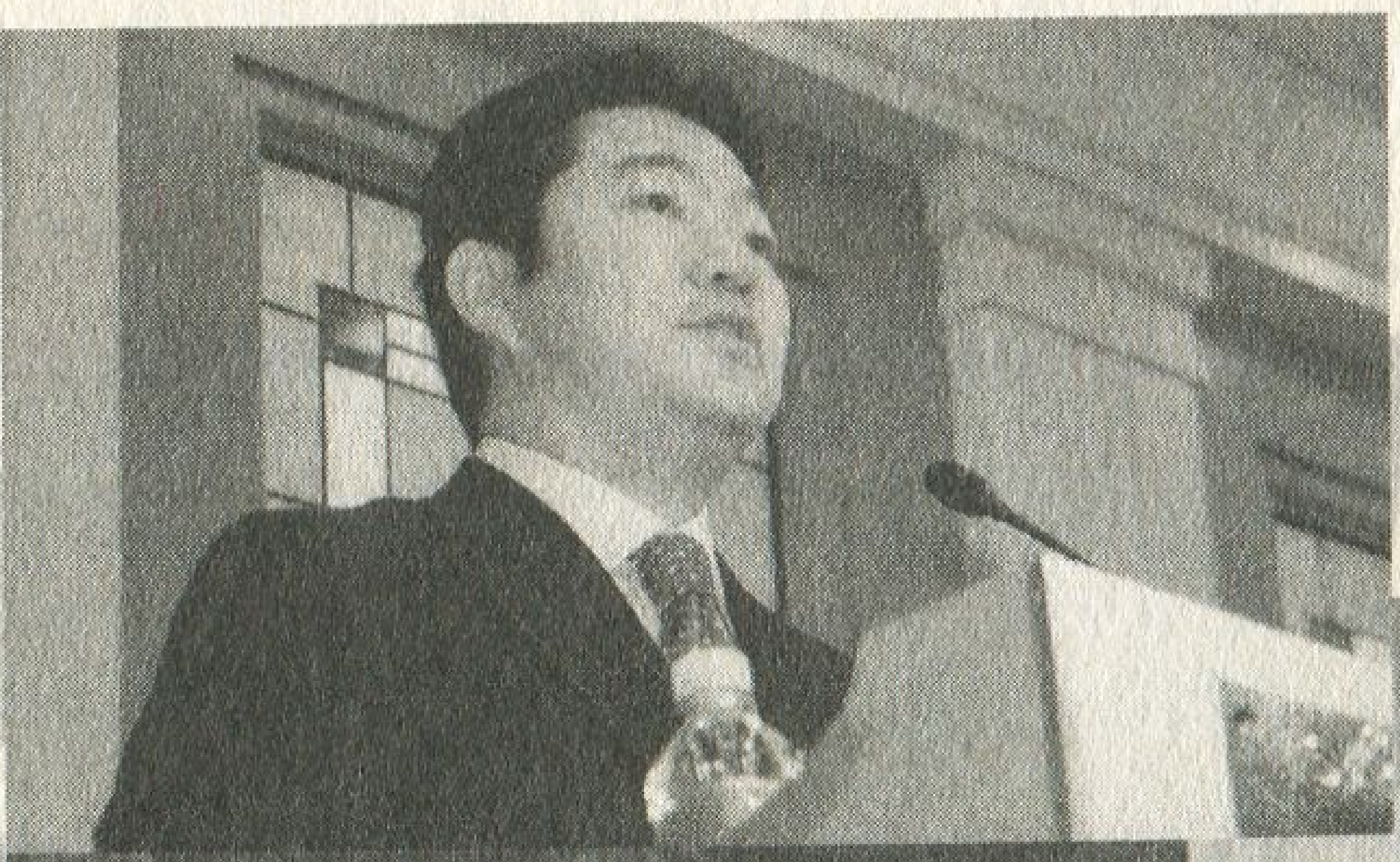
11月29日 中間決算発表

11月29日はゲーム業界にとって特別な日になるのではないか？ そんな予感はあった。『ドラゴンクエストⅧ』のPS2での発売が情報として流れ、画面写真も登場していた。そんな中での、中間決算発表である。26日では語られなかった、スクウェア・エニックスの方向が提示されるのではないか？ という期待があったのだ。

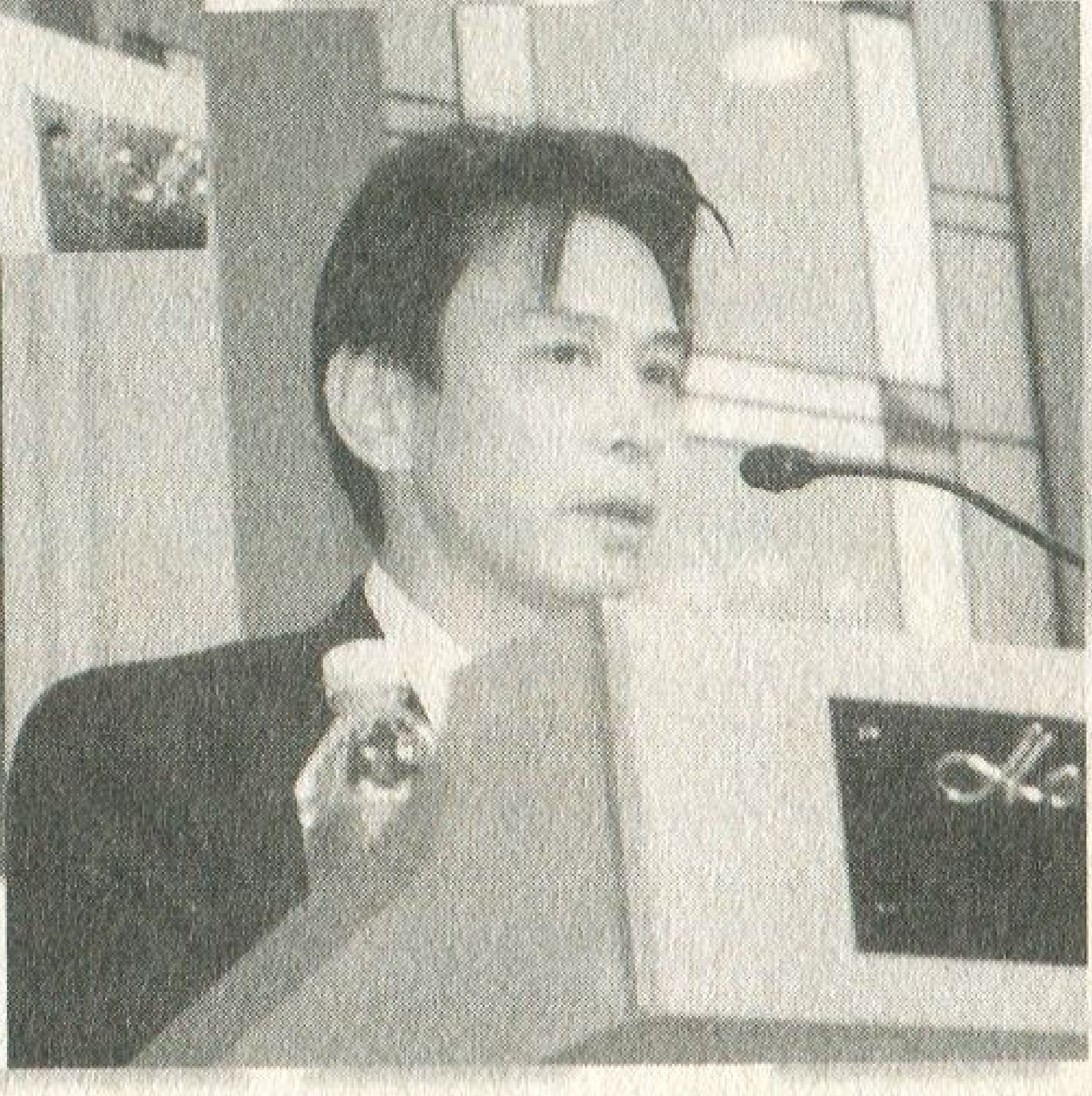
18：00に粛々と中間決算発表は始まった。会場は26日のそれよりも広く、訪れたマスコミの数も前回を凌いでいると思われる。スクウェア、エニックスと2社の中間決算が発表され、問題の戦略説明会へと続く。

正直なところ期待外れであった。「世界規模でNo.1を目指す」という心意気は判る、「お互いの良いところを尊重し、悪いところはなくしていく」、「財務基盤が強固になればオプションも増えて、プレゼンス力が強力になる」そういった理論も合理的な思考である。しかし、掲げられた数字に対するアプローチはまったく闇のなかであった。シェア・利益率・売上、どの数字をとっても生半可な数字ではない。にも関わらず、「ゲーム制作＝クリエイターあればこそ」な発言を聞くと、首をかしげるしかない。ゲームを創っているのはクリエイターであるし、クリエイターが重要な存在であるのは当然だ。しかし、〃面白いゲームは売れる〃という常識が通用しなくなってきつつある今、ゲームをいかにビジネスに昇華していくかが問題ではないのか？ スクウェア・エニックスには、ぜひイノベーションを起こしていただきたい。才能溢れるクリエイターが面白いゲームを創り、そのゲームが利益を生み、さらなるクリエイターが登場、未知のゲームが生み出していく……。スクウェア・エニックスの合併は、そんな夢物語さえも叶えてしまうだけの可能性があるはずなのだ……。イノベーションを起こしたいことは良く判った、次の一歩を早くみせて欲しい。願わくば、勢いだけの合併でないことを望みたい。

（編集部）







ゲーム批評にひとこと
TRPGについて触れてたのが嬉しかったなぁ……。懐かしいなぁ。大変だったけど
（北海道　花見月）

組織論および人材移動合併で経営スタイルはどう変わる？

リストラ、人材流出は起こるのか？

**会社合併が引き起こす
さまざまな現象
業界を鋭い視点で見つめるアナリスト・
内部を良く知る元業界人
そのお2人に、お話を伺った**

組織論および人材移動

企業が合併する場合、経営面から考えると一般的には財務内容の強化が目的のひとつとなる。

合併による相乗効果で増収増益が見込まれると発表したうえで、さらに大胆なリストラ計画を発表して、収益構造の改善をアピールするケースが多い。

スクウェアとエニックスの合併でも、業績の伸びがおおいに強調された。

連結ベースで見ると、合併前の平成14年3月期で、スクウェアの売上高が366億4600万円、純損失が156億5400万円。エニックスの売上高が248億2500万円、純利益が42億7600万円。

単純に合計すると、両社の売上高は614億7100万円、純損失は122億7800万円となる。

スクウェア・エニックスが発表した合併後の業績見通しでは、平成16年3月期で、売上高が610億円、純利益が120億円となっている。

増収にはなってないが、合併前の純損失が、合併後には丸ごと純利益になるというのだから、かなり強気な業績見通しである。

一方で、リストラ計画については何ら触れられないままだ。

しかし、クリエイターなど現場の人間はそのことに一番関心があるだろう。ユーザーの立場から見ても、人材流出・人材移動によってゲーム業界の構図が変わるかもしれないとなれば、俄然興味も湧いてくるというものだ。

合併によってスクウェア・エニックスの経営スタイルはどうなっていくのか。また、リストラや人材流出は起こるのか。

ゲームアナリストの平林久和氏（株式会社インターラクト代表取締役）に話を聞いた。

「セガ・バンダイの（合併が発表された）時はどっちかと言えばみんな冷ややかだったり、僕も冷ややかなコメントを言っていたんですけれども、今回（スクウェア・エニックスの合併発表）の場合は、特に株式市場が好感しましたよね。

それに対して悪いと僕は言ってるんじゃなくて、まだ話すのは早いというのが見解です。

ただ、世の中は一緒になればうまくいくという感じで、株が上がってるという感じがします。株の言葉で『囃す』（※）というのがありますけど、囃しすぎている。

僕はフラットに見たいと思っています」

スクウェアとエニックス、それぞれの会社に社風とも言える、経営上の特徴がある。平林氏はこの「凸と凹」を、まず自覚しておくことが大事だと言う。

「まず、お金の使い方が違いますよね。

エニックスは簡単に言うと、締まり屋さんです。言葉を選ぶと吝嗇。明け透けに言うとケチ。企業経営的に言うと計数管理がしっかりしています。

スクウェアはゲームの開発が終わったら3ヵ月の休暇があって、海外に旅行に行く時には会社から補助金が出ます。『1億円プレーヤー』をいっぱい作るんだ』ということで、現にそれに近い超高給をも

※囃す（はやす）……相場を動かすために情報等を露出させること。

らっています。BMWに乗って、会社の地下駐車場にバンバン社員が出社するという光景を見たこともありますよ。

お金ということに対して、引き締めるのがエニックスで、バンバン使って成長させていくのがスクウェアです」

プロジェクト管理においても、スクウェアとエニックスは実に対照的である。

「ゲームって難しくて、製品・商品という側面がある一方で、作品というのがあります。時間という制約がある一方で、クオリティという制約があります。どっかで都合をつけなきゃいけないわけです。たとえば、『ドラクエ』ってよく発売日が遅れますが、『FF』は意外と遅れません。

スクウェアはすごく金を払うかわりに、プロジェクト管理が厳しいんですね。納期のためには〝働けお前ら〟っていうのがあります。ある意味でお金は緩いかもしれないけど、納期管理は厳しいんです。

意外と簡単に土俵（納期）を割っちゃうのがエニックスですね。お金を払うことはできないけど、良い物ができなかったら時間では妥協してあげるという感じです」

これ以外にも、スクウェアは完全に開発が内製化されており、社員がゲームを作る体制だけれども、エニックスは外注によって外部のクリエーターがゲームを作るという違いがある。


株式会社インターラクト代表取締役
平林久和氏

「これは違いがあるということです。違いがあるから、良い方が生きて、結果が出れば良いだろうし、悪い方が出たら目も当てられない。

大事なのは、われわれはそういう会社だという自覚があるかどうか。両社がそういう自覚をし、良いところを残すためには、どういう次なるマネジメント手法を選択していくか、ですよね」

スクウェア・エニックスの経営スタイルが今後どのように確立されていくかによって、開発体制も大きく変わってくるというわけだ。

どれだけのクオリティが保たれるのか、ゲームは納期を守って予定通りに発売されるのか。いずれもユーザーにとって大きな問題である。

ゲームが内製化されるか外注になるかは、必ずしも全社を挙げてのそういう選択を迫られるのではなく、場合によってはタイトル毎の選択になるかもしれない。

いずれにせよ、現場で働く社員、あるいは外注スタッフにとっては生活に関わる問題だろう。

平林氏によれば、今回の合併についての現場社員の反応は概ね好評だという（とまではいかないにしても、少なくとも嫌がってはいない）。

「現場で働いている人たちは、今回の発表を、世間で訝しんでいるように、嫌がってはいないと思うんですよ。

たとえば、リクルートがダイエーに買収されたという出来事がありますよね。

リクルートの人たちは基本的にちょっと都会のインテリっぽいつもりのところがある。ダイエーっていうと、ベタなスーパーじゃないですか。そこに買われたということに対する嫌悪感というのはありますね。

みずほ（フィナンシャル・グループ）の場合、興銀（日本興業銀行）マンというのは銀行員のなかでもプライドが高かったけど、富士銀行と一緒になるといった時に、興銀の人たちはやっぱり嫌がった。

では、スクウェアの人たちがエニックスを嫌がり、エニックスの人たちがスクウェアを嫌がるかというと、そういう現象は起きてないと思います。

セガ・バンダイの時には猛烈にありましたよね。セガと一緒になるのは嫌だということで、バンダイの人たちが署名運動までした事実がありました」

ゲーム批評にひとこと
一号毎に硬派と軟派が移る気がします。戦略なのでしょうか（埼玉県　def）

両社比較

	エニックス	スクウェア
予算	計数管理が厳しい	お金をかけて作る
納期	時間をかけてつくり、発売は遅れがち	納期管理が厳しく、発売は比較的予定通り
体制	外注	内製

それでは続いて社員の待遇はどうなるのかを見ていこう。つまりは、リストラが行われ、人材流出・人材移動が起きるのか、ということである。

生の現場の声とは

元ゲーム会社社員のA氏に話を聞いた。

「スクウェアの給料は他の会社に比べてぶっちぎりで高いですが、赤（赤字）が出ようが給料を下げられない状態です。

だって『FF』のあれだけのグラフィックを作っておいて、給料を下げられるかと言えば下げられないでしょう。

スクウェアが持っている技術というのは、圧倒的かつ独自的過ぎるんです。本当に真似できない。技術者は（給料が）高いから他は取れないんですね」

日本のゲーム業界には、スクウェアだけに限らない、構造的な硬直性があるとA氏は言う。スクウェアほどの高給でなくとも、人材移動が起きにくい構造があるのだ。

「これは海外の知り合いの開発者が言ってたんですけど、（海外と日本では）根本的な作り方が違う。思想が違います。

海外では企業間の連携があります。STGなんかでも、同じエンジンを使っています。日本じゃありえない話ですよね。

日本の技術提携というのは、辞めた人間が他の会社に行くことです。リクルートですらないんです」

技術提携が行われにくい日本では、積極的な人材交流はあまり望めない状況だ。

海外、特にアメリカでは、エンジンの共有などの技術提携が進んでいるので、たとえばクリエーターが自分で会社を興して、経営者や営業マンを兼務しながら仕事を続けていくことが可能だという。

一方、日本では、ゲームを作ろうと思えば、自前で技術を作り上げなければならず、小回りのきく会社が生まれにくい。つまり、受け皿となる会社が圧倒的に少ないのだ。

このような状況下では、仮にスクウェア・エニックスでリストラが行われたとしても、クリエーターには非常に厳しい現実が待ち受けることになる。

「知り合いの（スクウェアの）グラフィッカーに聞いてみても、『どうしよう』という感じでしたね。

今のタイミングでは開発組が辞めても行くところがないんですよ。（人材が）余ってるんですよ、どこも。あるいはアウトソーシングしちゃうんです。

グラフィックチームは大幅減給か、または――リストラはないって言ってますけど――自主退社の道しか残ってないでしょうね。あくまで想像だけれども、可能性は高そうです。

転職できたとしても、ハリウッドぐらいなもんでしょう。それも『FF』のグラフィックチームなら、という条件付です。

シェイプアップ、余剰人員の整理、そういう方向に行かざるをえない。ダメな人はふるい落とされていくことになると思います」

どうにも悲観的な話になってしまったが、決して悪いことばかりではないとA氏は言う。

大がかりなリストラが行われて、業界全体に激震が走るようなことになっても、ゲーム業界にはそこから「再生する力はある」と檄を飛ばす。

良い意味での人材の淘汰が行われれば、ゲーム業界全体の向上にもつながるというのだ。

「愛ゆえにつぶれてほしい」というA氏の言葉に、スクウェア・エニックスの合併をきっかけとして、ゲーム業界が真に活性化されることへの期待を感じた。

企業情報の基礎知識

合併前・合併後の「決算書」の見方

スクウェアとエニックスの合併発表では、これまでの決算や、今後の業績見通しなど、多くの「数字」が示された。

では、これらの数字の見方を解説していこう。まずは「単独決算」と「連結決算」だ。単独決算とは、文字通りその会社単独での決算を表す。これに対し連結決算というのは、親会社や子会社、関連会社をひっくるめて、ひとつのグループとして計算された決算のことだ。

たとえばスクウェアの場合には、スクウェア本体以外にも、ゲームソフト事業やゲーム関連事業、海外事業などが連結決算に含まれる。

エニックスの場合は、コンピュータソフトや出版などの関連事業が含まれることになる。

その連結ベースで見ると、合併前の平成14年3月期で、スクウェアの売上高が366億4600万円、純損失が165億5400万円となっている。

エニックスは、売上高が248億2500万円、純利益が42億7600万円となる。

ここで気になるのが「平成14年3月期」「売上高」「純利益（純損失）」といった言葉だ。「平成14年3月期」というのは、平成13年4月から平成14年3月までに集計された一年間の業績だということを示している。スクウェアとエニックスはともに3月末日が期末の決算日となっている。現時点での最新の決算は「平成14年3月期」になるわけだが、もうしばらくすると「平成15年3月期」の決算が発表される。スクウェアとエニックスは平成15年4月1日に合併予定なので、合併後の一発目の決算は「平成16年3月期」になるというわけだ。「売上高」というのは、そのものズバリ、ゲームソフトの販売などの営業活動によって得られた売り上げ総額を意味する。

この売上高から人件費や設備投資、宣伝費などの諸費用を引いたものが「営業利益」と呼ばれる。

そこからさらに利息や割引料、法人税などその他もろもろのお金の出入りを足したり引いたりして出てくるのが、「当期利益（当期損失）」あるいは「当期純利益（当期純損失）」と呼ばれる数字になる。

新聞やニュースでよく目にする「増収増益」というのは、売上高が増えて、純利益も増えるという、最も望ましい状態だ。これが「減収減益」となると、売上高は落ちて、純利益も減る（場合によったら純損失が出たり、膨らんでしまう）という、目も当てられない状態になる。また、「増収減益」という言い方もある。これは、売上高は増えたが、人件費などの諸費用がかさんだために利益が出なかったという意味だ。「減収増益」だと、売上高は減ったけれども、人件費を減らしたり、宣伝費を効率よく抑えたりした結果、利益は出たということになる。

スクウェアとエニックスの合併前の両社の数字を単純に合計すると、売上高は614億7100万円、純損失は122億7800万円となる（平成14年3月期）。

合併後の業績見通しは、売上高が610億円、純利益が120億円とされる（平成16年3月期）。

つまり、「減収増益」または売上高は同じ水準を維持するが「増益」になると言っているわけだ。

宮島 理（みやじま・ただし）：1975年生まれ。フリーライター。東京在住。

誕生、スクウェア・エニックス

「1000万本メーカー」登場
なぜ、スクウェア・エニックスは合併の真意を探る

・合併要旨

合併期日	2003年4月1日
合併方式	エニックスを存続会社とし、スクウェアは解散会社とする
合併比率	スクウェア株1株に対しエニックス0.85株を割り当て
新商号	スクウェア・エニックス
代表者	会長福嶋康博（現エニックス会長） 社長和田洋一（現スクウェア社長） 副社長本多圭司（現エニックス社長）
資本金	69億4000万円
総資産	855億円

コニカ・ミノルタの大型合併に見られるように日本企業の再編・連合時代が本格化してきた。

２００２年の国内企業が関わったM＆A（企業の合併・買収）件数は前年比25・2％増の２２４４件（野村証券金融研究所調べ）となった。もはや泥沼というべき状況に陥った不況下、日本企業は競合企業との統合、事業の再編で生き残りを図っている格好だ。つい数年前までは勝ち組であったはずのゲーム業界とて例外でなくなってきた。波は重厚長大から軽薄短小へ。業界は鉄鋼、造船といった基幹産業が何十年もかけて行っている構造改革を一気に強いられることになるのだろうか。

昨年11月26日、エニックスとスクウェアは、来年４月１日付けで合併する、と電撃発表した。一般的にも知名度の高いメーカーであることからか、一般マスコミでも「ドラクエとＦＦの大型合併」と騒がれた。合併の要旨は別表の通りだが、トップ人事は対等合併をアピールするものとなっている。"１０００万本メーカー"誕生はどういう波紋を呼ぶのだろうか。

生き残りを賭けて

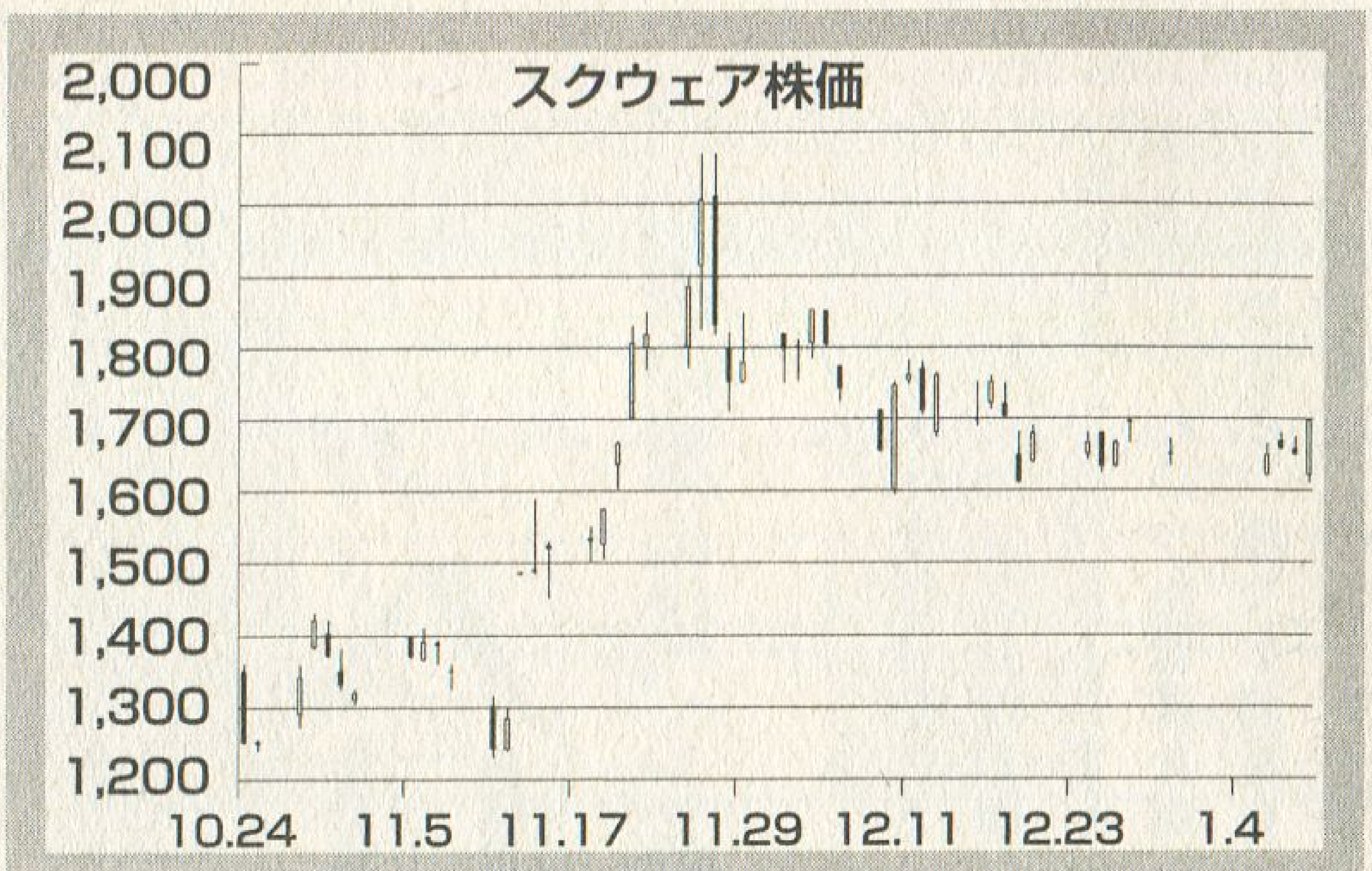
「次世代のゲーム事業で成功するために今の時期が最適だと考えた。２社は合併しなくても生き残れるが、数年後にも顧客が満足する製品を作るため、攻めの姿勢を保つ」（和田洋一スクウェア社長）、「（携帯電話やパソコンなど）ゲームを楽しむ手段は増えている。品質の高い多用なコンテンツを提供したい」（本多圭司エニックス社長）、「合併は業界にも良い影響を与えるので賛成した」（福島康博エニックス会長）。トップの発言からは業界の勝ち残りを目指す意気込みが強く感じられる。

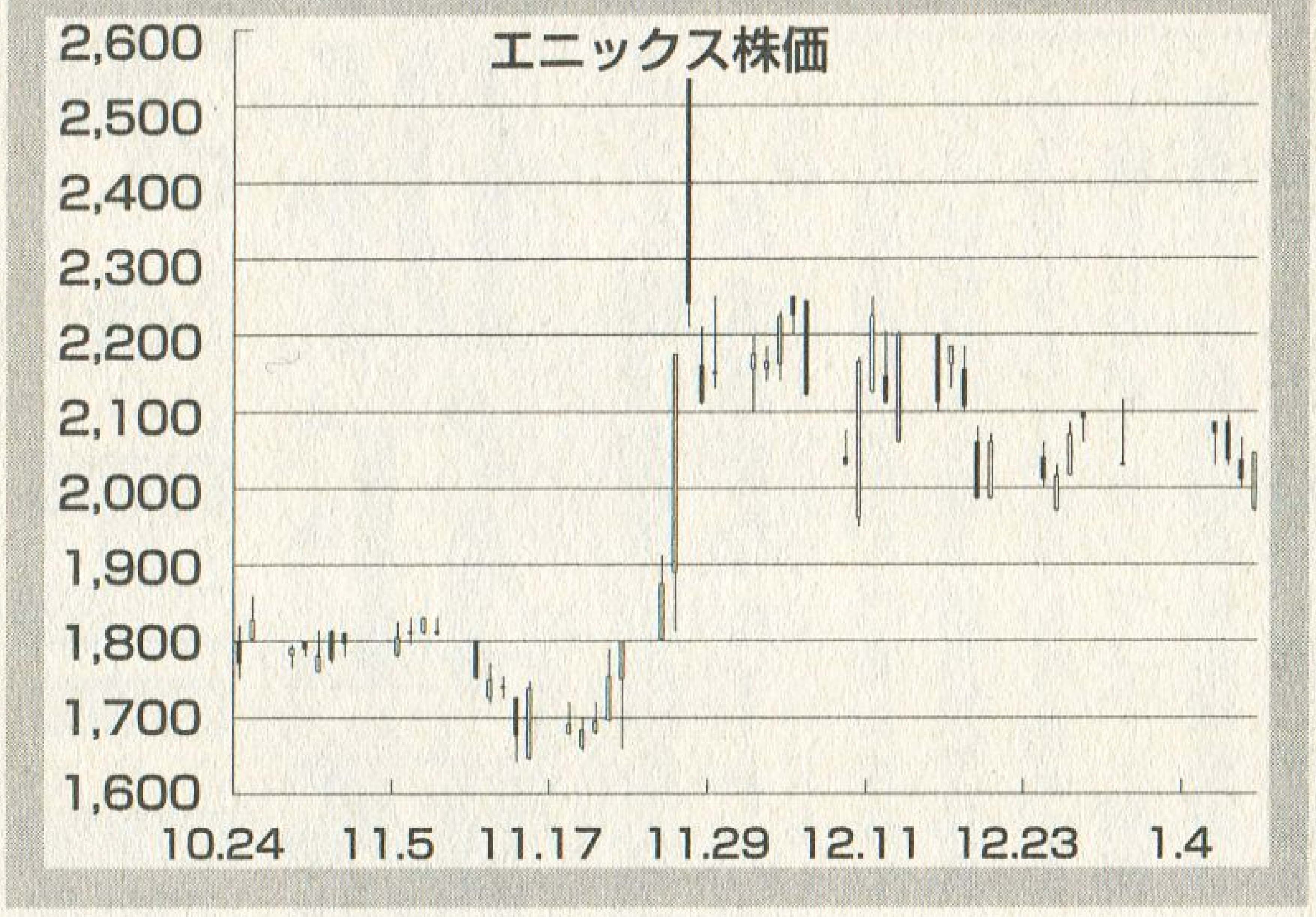
以前に福島会長が「ハードの高性能化に伴って利幅はどんどん縮小している」と語ったように、ゲーム業界は市場の縮小に伴う本数の低下（数量減→売上減）、高性能化に伴う（コスト増→利益減）のダブルパンチに悩まされている。加えてヒット作は当たり外れが大きいという特性を持つうえ、市場性は未知数ながらもブロードバンド（高速大容量）時代への対応にも迫られている。結局、活路を開くには経営の改革・効率化しかない。

見逃せない強者連合の優位性

期待される合併効果は**①強者連合としてのスケールメリット、②長短所の相互補完、③業績・経営**

ゲーム批評にひとこと
またカラーページのあるゲーム批評も読みたい（神戸市　おやてん）





の安定化、**④次世代ゲームへの対応**、などが挙げられよう。

まず**①の強者連合としての強み**としては、何と言っても両社合計で18を数えるダブルミリオンタイトルの存在は大きい。業界シェアでは15%（前3月期実績）と任天堂（14%）を抜き、堂々トップに躍り出た。シェア向上はイコール、SCE、任天堂に対する立場や発言力の向上であり、ライセンシーやタイトル投入に関する協議も優位に運べよう。「皆様とは平等にお付き合いしたい」（スクウェア）という言葉の意味は深い。

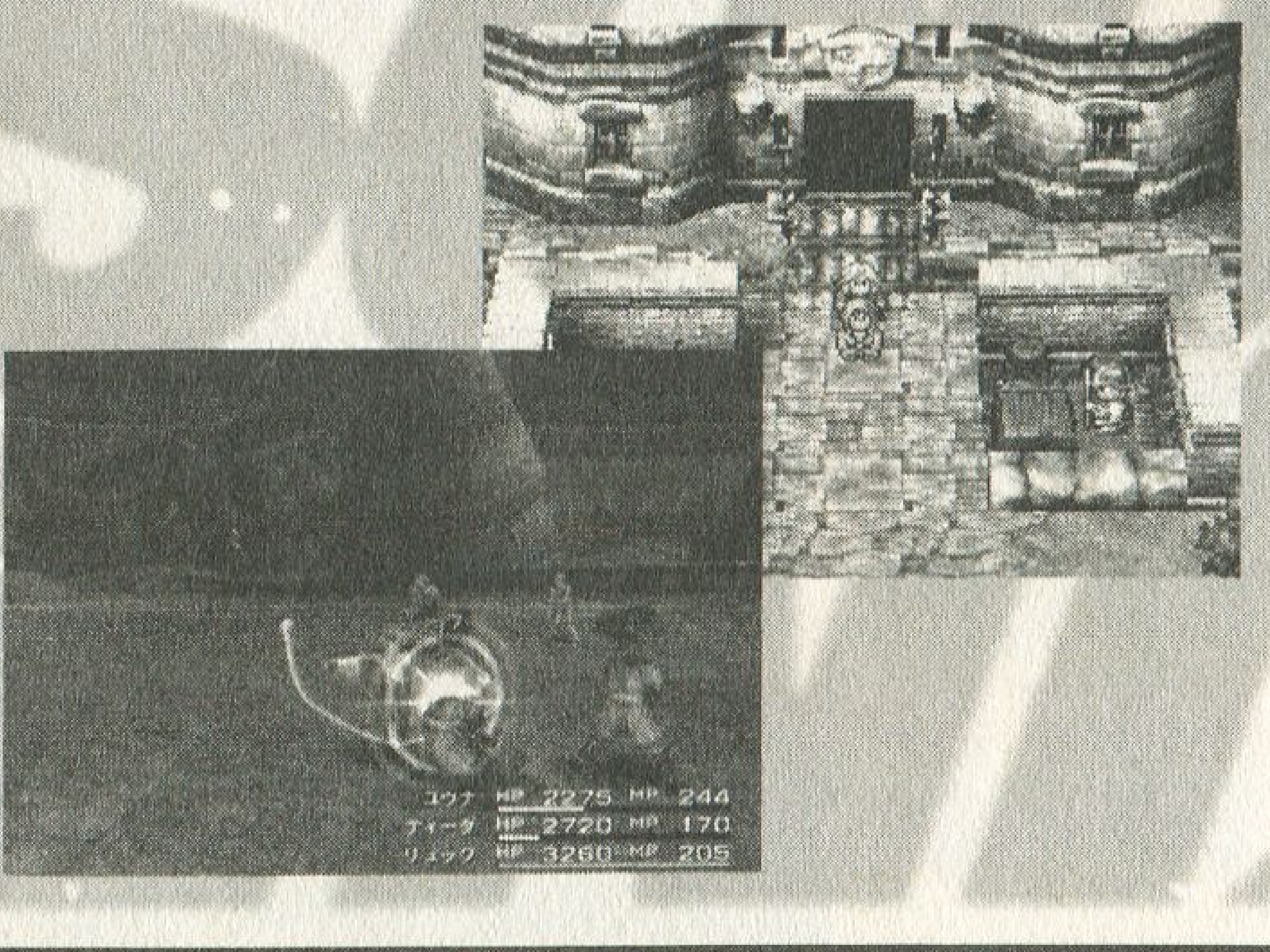
②の補完関係も見逃せない。エニックスは、スクウェアの持つブランド力・流通チャネルを活かし、これまで弱かった海外市場で売上拡大が図れる。スクウェアはエニックスの国内直販を活かすことで収益性の向上が見込めよう。**③の経営面**では複数のミリオンタイトルの発売時期を調整することで、毎期1000万本の出荷が期待できる。『ドラクエ』や『FF』発売の有無で変動が激しかった両社業績も安定化することになろう。最後に**④の次世代対応**では、既にアジアでのオンラインゲーム事業を進めるエニックス、プレイオンラインを進めるスクウェアとも戦略面での補完が可能だ。経営安定化とともに研究開発費へ有利に資金を回すことも期待できる。

評価は今一つ定まらず

さて、現状、世間一般の評価はどうだろうか。大きなバロメーターとなる株式市場では両社とも株価が急騰。一応、決断が評価された格好である。しかし、その後は市場全般の低迷も影響しているとはいえ急速に伸び悩む格好となっている（別グラフ）。

「メリットはわかるが今後に関してはオンラインゲームなど未知数な部分が多すぎる」（大手証券）「業界自体が低迷している中では1＋1以外のプラスアルファが見えづらい」（ファンドマネジャー）との声も多いようだ。また、最近の市場は合併という材料に対し、人員・設備の統廃合など〝目に見えるコスト削減効果＝利益の向上〟を求めているフシがあり、この点、スクウェア・エニックスは固定費削減効果が見えづらい点で不利である。

1＋1＝2以上のプラスアルファ。それは「ドラクエ＋FF以外の何か」を提示することであろう。それがオンラインゲームかどうかは不明だが、ともかくサイは投げられた。和田・本多両氏の手腕に期待したい。



吉田龍司（よしだ・りゅうじ）：何でもライター。藤田敗北のショックで沈痛な年末年始でした。しかし分裂しまくっているプロレス界には、なぜ縮小均衡の波が押し寄せないのでしょうか。謎です。http://homepage3.nifty.com/dreamdragon/

スクウェア・エニックス"合併狂騒曲"

大型合併の裏には、どのような駆け引きが行われていたのか？さまざまなルートの声からその真実を追う!!

年末のギョーカイを駆け抜けたスクウェア・エニックス合併の衝撃。「なぜウチも仲間に入れてくれなかった！」といった悲痛な叫びが聞かれるなど、様々な波紋を呼んだようです。このコーナーでは一連の関係者さんの声をピックアップしつつ、事態の真相に迫ってみましょう！

「インサイダー？　そんなもの市場では全然珍しくないですけど……」（証券関係者）

合併発表日は11月26日。しかし、この前から両社株の商いは微妙に膨らんでおり、スクウェアの株価は12日から発表前日まで、10日連続の上昇。この間の株価は50％以上も値上がりしている。なおエニックスは18日から発表前日まで10％の上昇。すわインサイダー取引か、と騒がれたが、スクウェア・和田社長は「今回の合併はほぼ私だけで動いていた。情報管理は徹底しており、最近の株価上昇は下がりすぎの反動と業績好転を見てのことだと思う」と全面否定。

そもそも株式市場ではこの手のインサイダー話は腐るほどあり、上はビンラディンのテロ事件前の米国株カラ売り疑惑、下は○通信元社員のクレイフィッシュ株売買など、枚挙に暇がないらしい。

スクウェアの場合、今年は本社ビルオーナーの雅秀エンタープライズの民事再生法申請に伴う敷金回収不能の恐れ（26億円）やネットゲーム収益化に対する不透明感など悪材料が多く、売り込まれていたのは事実。しかし、中間期の損益黒字化など支援材料があったとはいえ、これも「予想の範囲の話だった」（大手投信）とか。やはり10日間で5割上昇の理由としては説得力に欠ける。

目下調査が入っているが真相は藪の中。まあ、驚く話でないことだけは確かなようだ。

「ナムコは分科会で仲間外れだったらしいね」（矢口渡にごく近い筋の関係者）

スクウェア、エニックスといえばナムコ。3社は昨年4月からオーナー同士での株式持ち合いを開始し、様々な交流を図ってきた。しかし、アーケード出自の老舗ナムコとコンシューマ主体の他2社とでは社風もまったく異なり、やはり会合でもウマが合わなかった様子。そういえばナムコは羽田近辺の企業と合併話が有力視されていたがいつのまにか立ち消え。誰かがいなくなったら復縁もあるかも？

「合併を主導したのは和田さんと野村証券」（証券関係者）

近年のゲーム会社の経営に深く深く関わっているのが証券会社の存在。某羽田近辺の会社と野村証券の蜜月ぶりは今さら言うまでも



・業績推移（億円）

	2002年3月期			2003年3月期（予）			2004年3月期（予）	2005年3月期（予）
	スクウェア	エニックス	単純合計	スクウェア	エニックス	単純合計	新会社	新会社
売上高	366	248	614	327	230	557	610	800
営業利益	54	74	128	71	60	131	185	270
一株当たり利益	—	72.7	—	79.7	56.1	75.3	111.6	139.5
ゲーム販売本数（万本）	790	307	1097	890	280?	1170?	900	1200

※予想は会社側予想。?は取材結果による推測数値

ない。ここ数年ネットゲームに対するばら色の未来を煽ってきたのも野村証券である。

　野村はスクウェアの主幹事証券（株式発行会社と引受契約を結び事務手続きも行う証券会社。ぶっちゃけ上場企業のパートナーである）であり、和田社長自身も野村証券出身である。財務に精通している和田社長と野村は二人三脚で、それまで『FF』のCGより凄い経営をしてきたスクウェアの立ち直りに尽力してきたわけだ。その最終仕上げが今回の合併といえる。

「ハートビートの脱退がエニックスの背中を押した」（開発関係者）

　大きな疑問になるのがこれまで開発メーカーではなく、パブリッシャー（出版社）指向が強かったエニックスがなぜこの合併に同意したのか、という点。業界では「いつまでもドラクエだけで行ける保証があるわけでなし、危機感はあったのでは」という声もある。こうした見方の背景の一つとなるのがドラクエのメインプログラマー山名学氏（ハートビート）の任天堂との出資会社設立。「エニックスにとっては青天のへきれきだった。この辺から開発会社を直接傘下に収めたい、という考えが芽生えたのでは」という見方もあった。

「1000万本メーカー？　難しいんじゃないの」（小売関係者）

　別表は両社の業績とゲーム販売本数を見たもの。前期、今期の単純合算だけ見ればなるほど立派な1000万本メーカーである。ただ問題はやはりこの業界の激しい地盤低下である。そして注目の『ドラクエⅧ』の来期投入はまず考えづらい。ただ新会社では来期900万本の計画を立てており、現在の業績計画は達成可能なラインといえそうだ。次の期の1200万本もドラクエが入れば達成できそうだが……。

「宮本雅史氏に対する事実確認を経て、合併を前提にして協議に入る」（スクウェア、エニックス）

　締め切りを過ぎて入ったとんでもないニュース。スクウェア創業者でスクウェア株の約4割を保有する宮本雅史氏が合併比率（スクウェア1株に対しエニックス0・81株割当て）に関し「スクウェアの成長性が過小評価されている」とし、スクウェア経営陣に見直しを求めたことを表明。比率を見直さなければ、合併を決議する臨時株主総会で反対票を投じる、としたのだ。合併比率が発表され1カ月以上。既に根回しうんぬんの状況にない今、なぜ、という話だ。「とにかく、この1カ月の間に何かが宮本氏と両社の間に起こった」（関係者）としか想像しづらい。

　かつてアスキー乗っ取り騒動や開発者引き抜き騒動で知られたトラブルメイカーの乱入で、傍目からは舞台が面白くなってきたのだが。

　このゴリ押し（笑）が通り、合併比率はスクウェア1株に対しエニックス0・85株の割り当てと、従来よりスクウェア株主有利の条件に変更された。和田社長は「（これで宮本氏が合併に）賛成してもらえるとの感触を得た」と、微妙な言い回しで"一件落着"を宣言。何やら前途多難な雲行きだが――。

緑丸（みどりまる）：1965年生まれ。フリーライター。銀行、証券、実業関係に精通。好きなゲームは『ファイナルファイト』。

中国オンラインゲーム市場にとっては新星とも言えるエニックスを徹底的に検証する。

なにも語らず持続的に中国での事業展開を続けたエニックス その地道な活動は確実に金の成る木を育てつつある！



『売れないゲームの廃品処理』から始まった日本発オンラインゲームの躍進とエニックスの関係

エニックスは中国においてもパイオニアだった……

皆さんは中国オンラインゲームジャンルの中に『可愛型2DRPG』というのがあるのをご存知だろうか？　日本語に敢えて訳せば『キュート系2DRPG』とでも言えばいいのであろうか。このジャンルは他でもないエニックスにより開拓されたと言っても過言ではない。そのような意味で、日本においてRPGジャンルのパイオニアであったエニックスは中国においても、新たなゲームジャンルを構築するといった離れ業をやってのけたのだ。それが、ほとんど偶然の産物であり、結果論的な発展ではあっても、偉業であることには変わりがない。

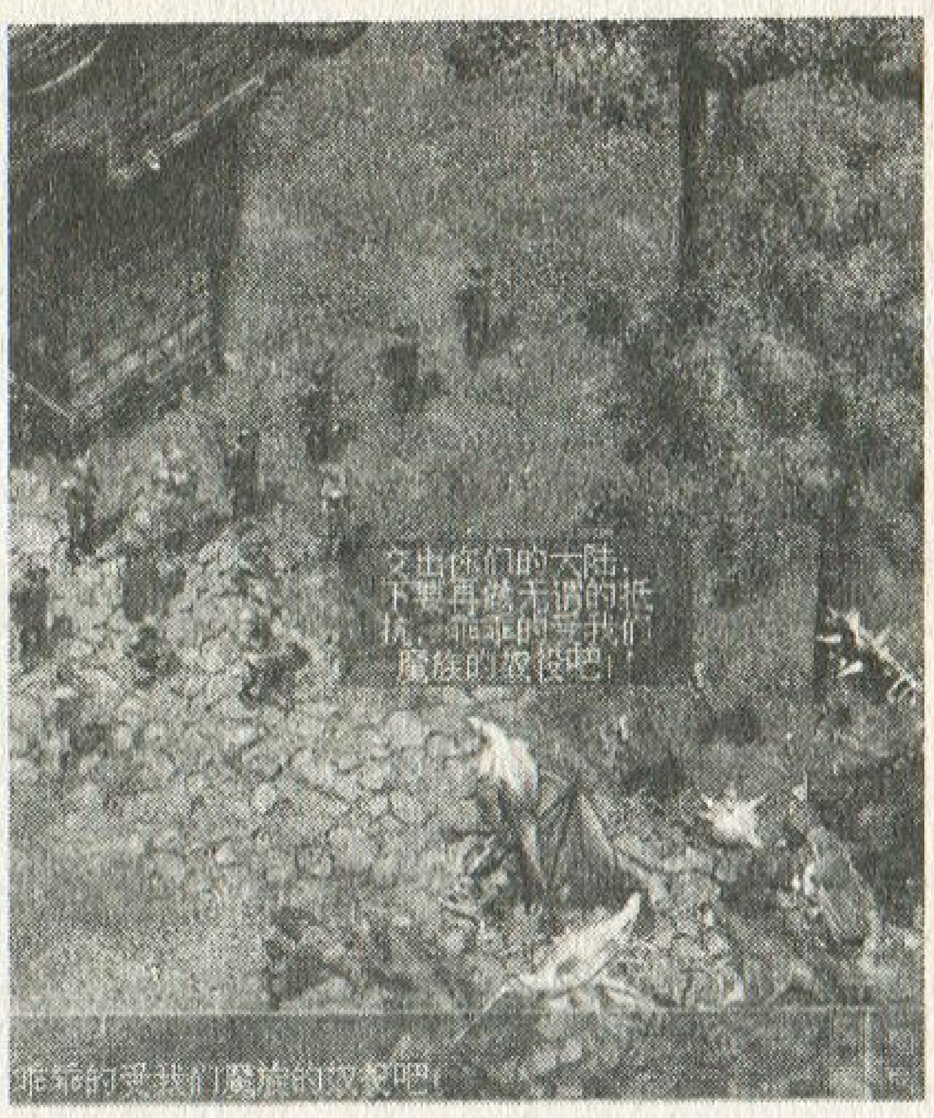
日本のゲーム業界では『ドラクエのエニックス』ともいえる老舗企業だが、中国では『クロスゲート（魔力宝貝）』（以下『魔力』）のエニックスとしてゲーマー及びゲームパブリッシャーから絶大な認知度を短期的に築き上げたパイオニアであり新星であるという印象が非常に強い。エニックス自体の本格的中国進出は『魔力』以降だが、中国人ゲーマーの間では『可愛型2DRPG』の源流ともいえる『石器時代』（以下『石器』）の開発にも深くかかわっていたという噂が流れている。実際には現在ゲーム事業から完全撤退した日本システムサプライ株式会社（以下、「JSS」）が開発し、NTT　DATAが多数のゲーム企業の協力のもとに立ち上げたゲーマーズドリームが運営していた作品であったが、JSSがゲーム事業の清算をした際に版権ごと廃品処理的に台湾の華義国際に叩き売られてしまった。皮肉にも中国ではコミュニティ主体で、ほがらかな作品性が10代後半から20代の女性層という当初、未開の市場層にうけ大成功を収めた。『魔力』も世界観は伝統的RPGであるが、ゲームデザインの核心は『石器』と酷似しており、多くのゲーマーが『魔力』は『石器』の発展系だと捉えている。エニックスの『石器』に対する関わりの真偽はともかく『石器』と『魔力』を合わせた常備接続プレイヤーが15万以上（うち『石器』5万、『魔力』10万）であることから、エニックスが『可愛型2DRPG』というジャンルを築き上げたという印象を中国人ゲーマーに植え付けるのに成功した事は確かである。

新たなゲーム市場の開拓 エニックスのパイオニア魂

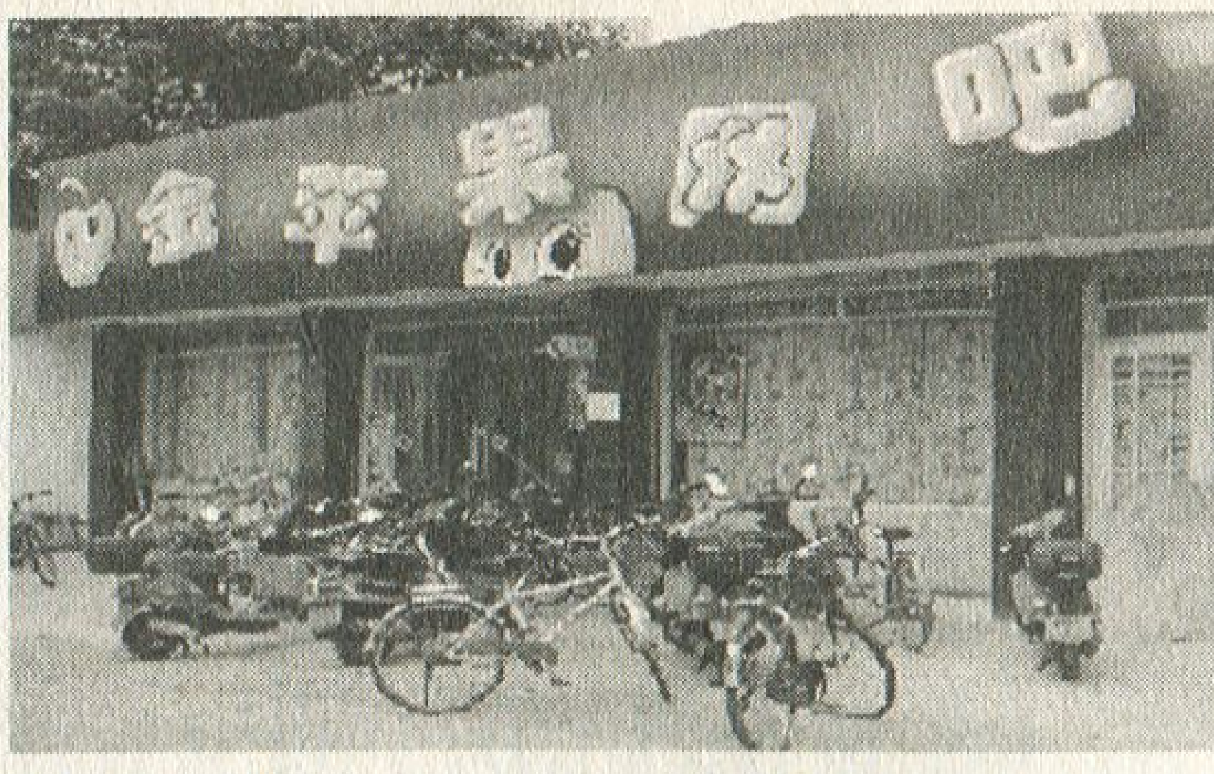
『石器』の成功は、『魔力』の中国事業の発展に多大に貢献したのも紛れもない事実だ。『石器』で非戦闘型オンラインRPGの面白さを既に理解していたプレイヤーは、そのような楽しさを伝統的RPG的世界観の中でも遊んでみたいと思い始めていたのだ。そのような状況下、2002年の第1年季に満を持して『魔力』のベータテストが始まった。結果は大成功で、もともと8万程度の常時接続数を想定していたのにも関わらず、初日から常時接続参加者がいっきに30万を超え、『魔力』専用のサーバが大パニックを起こし、パンクしてしまったので、サーバがダウン（※）。大慌てで中関村にくくり出し、臨時サーバ設立のためのネッ

本編は『大衆軟件』2003年1月号第138期：PP124-141のデータを中心に再構成したものである。

※：この事項については、ネットバーや、チャット仲間より得た情報であり、その真偽についてエニックスに直接確認できたわけではない



中国ではオンラインゲームが盛んに行われている。写真画面は『Lingeringtale』。



中国の一般的なネットバー。午後11:00から人気のピークを向かえる。

トワーク設備などを購入していたという噂が現在も流れているほどの大盛況だった。つかみOKと思われた『魔力』は、オンライン大量消費時代の黎明期である、中国オンライン市場に対し、順風満帆な船出をしたのだ。ベータテスト期間が終了し課金製が、6月ごろより開始され、JOYCARDと呼ばれるプリペイドカードなども雑誌キオスク、スーパーの店頭及びゲーム専門店など多くの流通を通じて販売された。

課金サービス開始後は、常時接続人数はいったん5万人程度に減ったものの、口コミに並ぶメディア各社に対する特集記事や、広告掲載により、プレイヤー数はじょじょに回復していった。9月、10月期には、約8万を数え、12月にはついに大台の10万人を突破。1月下旬には、平面2Dであったデザインを一新し、プリレンダリングの3Dデザインに置き換え、更なるユーザー数の獲得を狙うべく、意気込んでいる。『石器』とともに、『魔力』が可愛型2DRPGオンラインゲームのパイオニア的存在として、中国オンラインゲーム史の中にその名が刻まれるのは間違いない。

合弁に見るオンラインゲームポートフォリオの補完

ライト系、女性層という未開であった市場層を獲得したエニックスには多大な携帯コンテンツという知的資産があることも忘れてはならない。多くのゲームがJAVA言語で開発されている携帯コンテンツは中国で採用されているCDMA1X及びGPRSの両規格に比較的に容易に転移できるという利点をもっている。携帯所持者2億人を突破し、ハイエンドユーザーだけに絞っても3000万とも5000万ともいわれている中でc-mode という i-mode型パケット方式のコンテンツ課金型配信もつい最近始まったばかりだ。数年は、携帯コンテンツ産業の飛躍的成長が持続する可能性が高く注目ビジネスとして期待されている。もしエニックスが中国人消費者の趣向を調査し、試行と選択を繰り返しながら戦略的にコンテンツの移転をすすめれば、携帯を含むライト系オンラインゲーム市場に対するエニックスの影響力は絶大なものとなる。

ロウ及びミドルエンドの市場層をがっちり掴むエニックスの既存資産に加え、今後、オンラインゲーム市場のハイエンドを狙えるのがスクウェアの『FFXI』である。『大衆軟件』誌によると網星は9組218台のサーバを既に構築ずみだ。網星は合弁企業ではあるが、スクウェアの日本でのサーバ運営ノウハウと、網星における中国でのサーバ運営ノウハウとのシナジー効果により『FFXI』の中国での運営は比較的容易にできるものと思われる。それに加え『魔力』を通じて築きあげられたパブリッシャーとの関係、ゲームマスターという人的資産、JOYCARD発行により確立された、流通側との良好関係なども『FFXI』の中国での発展を後押しするのは間違いない。

これらを考慮する限り、スクウェアとの合併並びに中国での一連の動向は2008年の北京オリンピック、2010年の上海万国博覧会とつづく、中国大消費大国への躍進の荒波の中で、エニックスの競争優位性を不断に向上させ、最終的にはゲーム企業としてのプレゼンスを絶大なものにするための伏線となるのは疑いようのない事実なのだ。

中村彰憲（なかむら・あきのり）：名古屋大学大学院国際開発研究科博士課程3年。現在清華大学交換研究生。研究課題は中国デジタルコンテンツ産業、多国籍企業論、技術移転論など。ご意見はs1nakamuraa@m.gsid.nagoya-u.ac.jpまで

ゲーム批評にひとこと
Xboxバンバンだ。ぞんざいな扱いなどものともせず、少々のキズDVDでもしっかり読む（福井県　蒲田大介）

裏話満載!

今だから話そう! ゲーム業界"仕事人"座談会!

酸いも甘いも舐め尽くした、猛者どもの共演
過去の闇話から、今の業界の軋轢まで、なんでも暴露!!

日本国内のみならず、今日の世界中のテレビゲーム市場の基礎を築いたといっても過言ではない"ファミコン"が登場してから20年目の節目の年にあたる今年。テレビゲームはいろいろな意味で新しいステージに入ると言われている。

これまでのパッケージ・ソフト一辺倒であったゲームソフトは、現行のゲーム機がすべて"ネットワーク機能"を持つようになったことで、折からのブロードバンドの普及とあいまって、今年は"オンラインゲーム元年"などとも言われている。

さらに、日本国内市場の閉塞感、終わりのない技術革新、ソフト開発費の際限のない高騰などから、これまでライバル関係にあったゲーム会社同士の合従連衡/業務提携や、昨年末に発表されたエニックスとスクウェアの合併など、これまでには想像もできなかった企業間の動きも活発化しそうである。

多くのプレイヤーにとってのテレビゲームは、テレビ(モニター)を通じてゲーム機、コントローラで接する"作品"であり、そしてファミコン、スーパーファミコンからプレイステーション2まで、"作品"としてのテレビゲームはゲーム機、デジタル技術の進化とともに、大きな変化/発展をつづけている。しかし、デジタル・コンテンツの最先端でもあるゲームソフトが開発室で完成されてから店頭に並ぶまでの間には、多くのプレイヤー(消費者)には見ることのできない"生身の人間"が動かしている世界が存在し、そこにはテクノロジーの進化とは別次元の"人間ドラマ"が繰り広げられているのだ!?

鉄腕アトムが誕生(?)しようとする今日でも、そこにはテレビに映し出される華やかなゲームの世界とはまるっきり異なる別の世界(?)が存在する。そんな世界の"掟破り"の話を、メーカー、流通業者、販売店の立場で長年に渡って攻防を展開してきた"商売人"に聞く。見えそうで見えない、ゲーム業界の裏話が、この際だからと(?)余すことなくすべて語られた?!

業界の常識、世間の非常識

——ゲーム業界の裏の世界を知り尽くした皆さんにお集まりいただいたわけですが、まずは、それぞれの職務とゲーム業界におけるキャリアをお聞かせください。

営業担当(以下、営):ゲームメーカーの営業職として主に問屋(流通業社)さんとの販売に関する商談と販売店さんに向けての販売促進がメインの担当業務になります。ゲーム業界との関わりはファミコン(FC)後期の'80年代終わりの頃からですから、14~15年になります。

販売店(以下、販):私はスーパーファミコン(SFC)のスタート期の頃からなので'90年代の初めに業界入りしたということで、キャリアとしては10年チョット、ということになります。現在はあるチェーンショップのフランチャイズ店で仕入れ担当をしていますが、それまでは広告の制作という、まるっきり違う畑におりました。

流通担当(以下、流):高校生の時にテレビゲームも売っているおもちゃ屋でアルバイトをしたのがこの業界へ入るキッカケでした。折からのテレビゲーム・ブームによる忙しさと、自分がやったことが仕事の実績にダイレクトに反映されることの面白さもあって、大



学受験と大作ソフトとの発売日が重なってしまったのですが、仕事を選んでしまったことで今日のレールが敷かれてしまいました。ですので業界歴は、足掛け16年ということになりますが、流通業としては10年ぐらいですね。

——皆さん、10年以上の業界キャリアをお持ちのベテランの方ばかりのようですが、当時のゲーム・ビジネスというものは、どのようなものだったのですか？

営：私の場合、まるっきり違う業界から来たのですが、ゲーム業界でも大手の部類に入る初心会（任天堂商品を取り扱う問屋の集まり）系の問屋さんとの最初の商談の時に〝受注書〟も〝発注書〟も取り交わさずに「オーケー、オーケー」ということで取引が成立してしまい、「何てアバウトな……」という驚きがありました。

流：私のような業界での純粋培養の人間には、そのようなことはある意味で当然なことでしたけれど、外の世界は違うんですね？

販：業界の常識は、世間の非常識です（笑）。感覚がマヒしていた。

——その他にもゲーム業界に入られて感じられたことは？

販：私の場合「自分たちの店に人気の商品が何でこんな数しか入荷しないんだろう？　あれば売れるのに……」ということは常に思っていました。通常の仕入値だと必要充分な量が確保できなかったんです。

流：そこで「抱合せ卸し」の話になるのでは？

販：そうそう、「掛高」・「前金」・「抱き合わせ」が横行していた。横行というより人気商品に関してはそれが当たり前でしたね。「『DQ』ありますよ」、「で、何がついてくるの？　掛けは？」という会話に何の抵抗もなかったわけです。

営：それはソフト会社のせいではないですよ（笑）。

流：「抱き合わせ」も商売の手法としては当然という感覚がありましたけれど……。

販：それも世間では非常識！　はっきり言って違法行為でしょ（笑）。とにかく当時はハードもソフトも商品が足らなかったですからね。あればあったで取り合いでした。通常の仕入れルートからでは商品が入らないので、二次問屋（現金問屋）さんや商品を持っている仕入先をアチコチ調べまくって探しました。たとえ「掛高」・「前金」・「抱き合わせ」であっても人気商品がない店にはお客はきてくれない。利益は取れなくても仕入れざるを得ないわけです。欲しくもないのに抱合せで入ってくるソフトは原価割れで処分するしかないし、そのマイナス分は「広告宣伝費」と割り切って考えるしかなかったですね。

流：当時私がアルバイトしていた店でもショーケースの中がほとんど空っぽになったことがあります。仕入れた商品が全部売れればお店としては万々歳なのですが、その時来店されたお客さんには「な〜んだ」と思われてしまう。店の体裁上、売れ筋は絶対に切らせてはいけないという地域一番店としてのプライドも大きかったですね。

販：とにかく商品を仕入れるためにファックスと電話に朝からかじりついていなければならない状況が続いていました。基本的に早い者勝ちの業界ですから。それに今と違って〝今仕入れられなければメーカーさんの再販は2ヶ月、3ヶ月先〟という状況でしたから皆必死でした。

営：そういう面では現状よりずっと活気があったとも言えますね。

販：少なくとも『流通』の部分ではそうだったと思います。

中身が見える福袋?!

流：当時（任天堂時代）の思い出は「抱き合わせ販売」に尽きます。『ファ○スタ』欲しければ、あれもこれもと他のソフトがついてきたように……。

販：市場での動きが鈍く、近所の他のお店でも格安特価で売っている商品がついてきたりしたこともありました。そうなると本命の人気ソフトは定価で売っても儲けが出なくなってしまうので、お客さんに説明して複数買いや周辺機器と一緒に買ってもらうようにお願いをしたりしていました。『抱き合わせ』とは絶対に言えないですから。でも「セット販売」と言ったかもしれない……（笑）。

営：中身が見える福袋のようなものですね。

販：でもその頃のお客さんは、人気タイトル以外にも、それまでと違う内容のソフトであれば結構買ってくれていたので、それなりに納得はしてくれてはいたようでしたけれど。

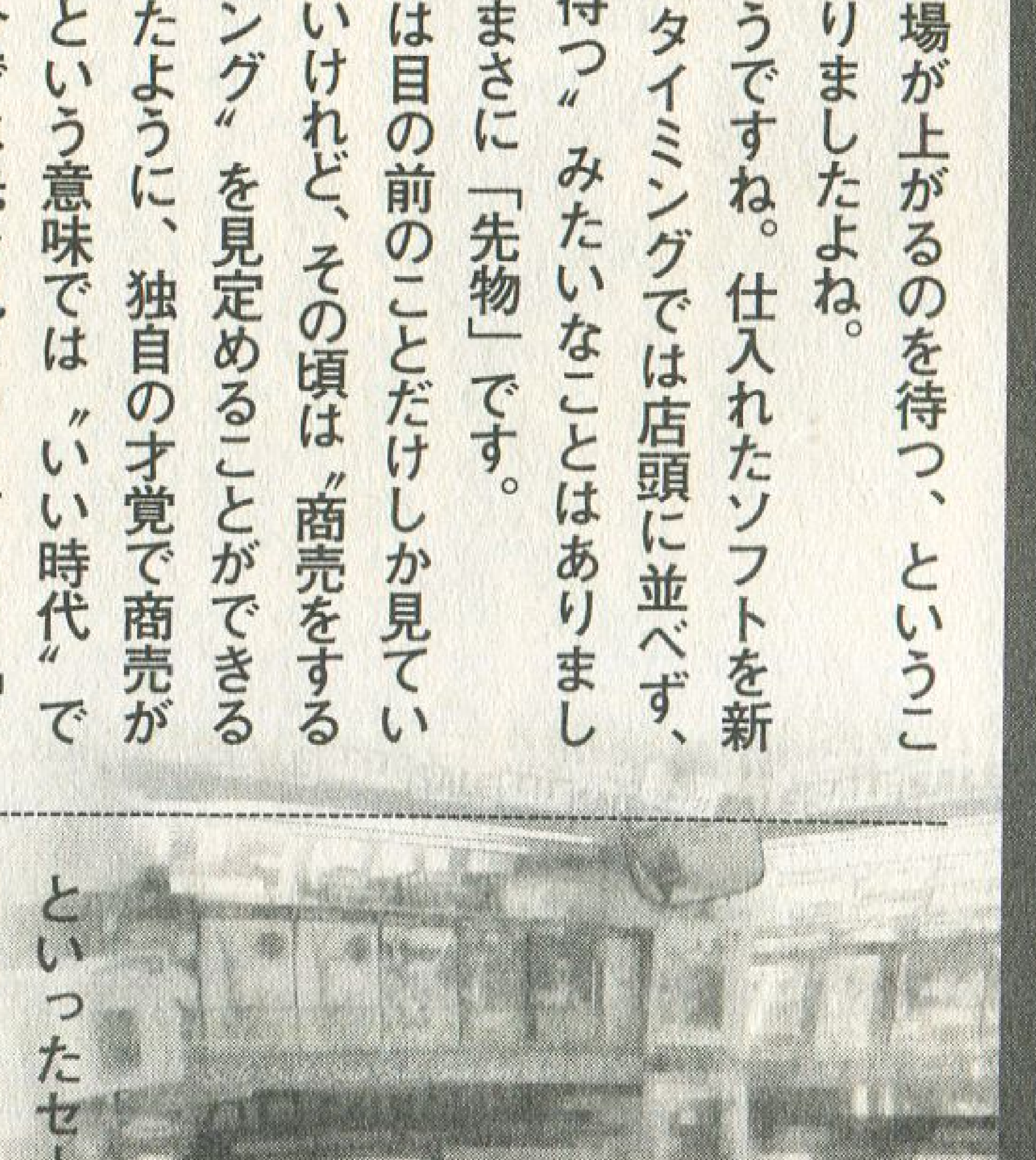
流：その当時は問屋さんからの仕入れ金額が全体的に今よりも低く設定されていたので、言い方は悪いですが、や

ゲーム批評にひとこと　今更ギャルゲー語ってて楽しい？（群馬県　赤と青）

ばいゲームにはそれなりの売り方があったので、6勝4敗でも商売的には成立する部分がありましたよね。
営：現在では9勝1敗でも負けですね。利益が出ません。
販：黎明期だったので、新しければ何でも売れた時代ではありましたね。
——その黎明期といわれるFC、SFC時代の〝商売人の世界〟というのは、今と比べてどのような時代だったのですか？
流：当時の業界は個人の力が発揮できる、販売関係者にとってはやればやっただけ報われる業界でした。私にしても「○○店のバイヤー」ということで、名前を知っていてくれた方が大勢いましたから。
営：当時の流通業界人の中には〝伝説のバイヤー〟みたいな人もいましたよね。北海道の問屋さんとか……。
流：そうですね、あの方の影響力はすごかった。
販：メーカーの営業の方が、他の問屋さんでの合計が20万本しか集められないソフトを、たとえば卸値を10％安くして10万本買ってしまうとか……。
営：それで、全国の傘下の二次問屋さんに一斉指令を出して、売りに出る。
販：その北海道の問屋さんの傘下である、あちこちの二次問屋さんから一斉に同じソフトの案内がFAXで流れて来ることがありましたね。FAXには卸率などがすべて同じ金額で書かれているのですが、「FAXに書いてある金額より……」といった電話が後からこっそりと、しかもあちこちからかかってきたりして……。
流：有名な話では、〝競走馬育成ゲーム〟の代名詞といわれているゲームが、20万本しか生産をしないとメーカーの方は言っていたのに、北海道のその問屋さんが20万本持っていた、という話がありましたね。
販：20万本売ればヒーローですからね。その方は今でも成功者として業界に残っておられるようですよ。
流：ROMカートリッジだから生産にかかる日数が初回、リピートともに2ヶ月以上かかっていたし、それ以上に生産数がつかみにくいという問題がありましたよね。
営：メーカーの営業も、よく言えば色気があったし、悪く言えば腹の探り合いでしたね。個人の才覚という言い方もできるとは思うけれど……。
販：名古屋の問屋さんの「若社長のご乱心」ということもよくありましたね（笑）。よその問屋さんが見向きもしないクソゲーを、若社長の個人的な趣味で何万本も仕入れたりして。
営：よそが持っていないから「読みが当たれば大儲け」です。ソフトを寝かせて相場が上がるのを待つ、ということもありましたよね。
流：そうですね。仕入れたソフトを新発売のタイミングでは店頭に並べず、〝時を待つ〟みたいなことはありましたね。まさに「先物」です。
販：今は目の前のことだけしか見ていられないけれど、その頃は〝商売をするタイミング〟を見定めることができるといったように、独自の才覚で商売ができるという意味では〝いい時代〟でした。今では先を見ようとすると「なに遠くを見ているんだ？」といわれてしまいますから（笑）。
流：日銭がすべてになってしまいましたね、最近は。
営：業界から消えた人——〝死んだ〟といわれる人も、ゲームのビジネスで失敗したのではなく、他の商売に手を広げようとして失敗したという人ばかりでしたしね。

商売は需給のバランス？

——いずれにしても、〝個人の力〟が発揮できる業界であったわけですね。でも、その反面激しい〝駆け引き〟が？
販：メーカーの営業の方は売上が欲しいために、問屋さんと組んで持っているのにないフリをよくしていた。「今買っておかないとなくなりますよ」といったセールストークが一番信用できませんでしたね。



流：普通の値段で卸せるのに問屋さんに期待を持たせるようなことを言わせたり、焦らせるようなことを言わせてみたり……。
販：メーカーの営業の方からショップに対して卸し先を指定してくるような、おかしなアプローチもありましたね。
営：メーカーが悪者みたいですけれど、そんなことする人は少なかったですよ、本当に！
流：〝レーシング○〟というゲームボーイで初めてというふれこみのバイクゲームがありましたが、発売前に流通業者間で90％で取引されていたことがありました。
営：9掛けですか!?
流：「どうなるんだ、このソフト？」と思ってドキドキしながら様子を見ていたら、発売日にぜんぜん売れなくて、

当日にいきなり55％で案内のＦＡＸが流れてきた。その後も毎日毎日、５掛け（半額）、３掛け（30％）とどんどん値段が下がってきて、一週間後には１００円で案内が送られてきた、という呆れ返るような話がありました。

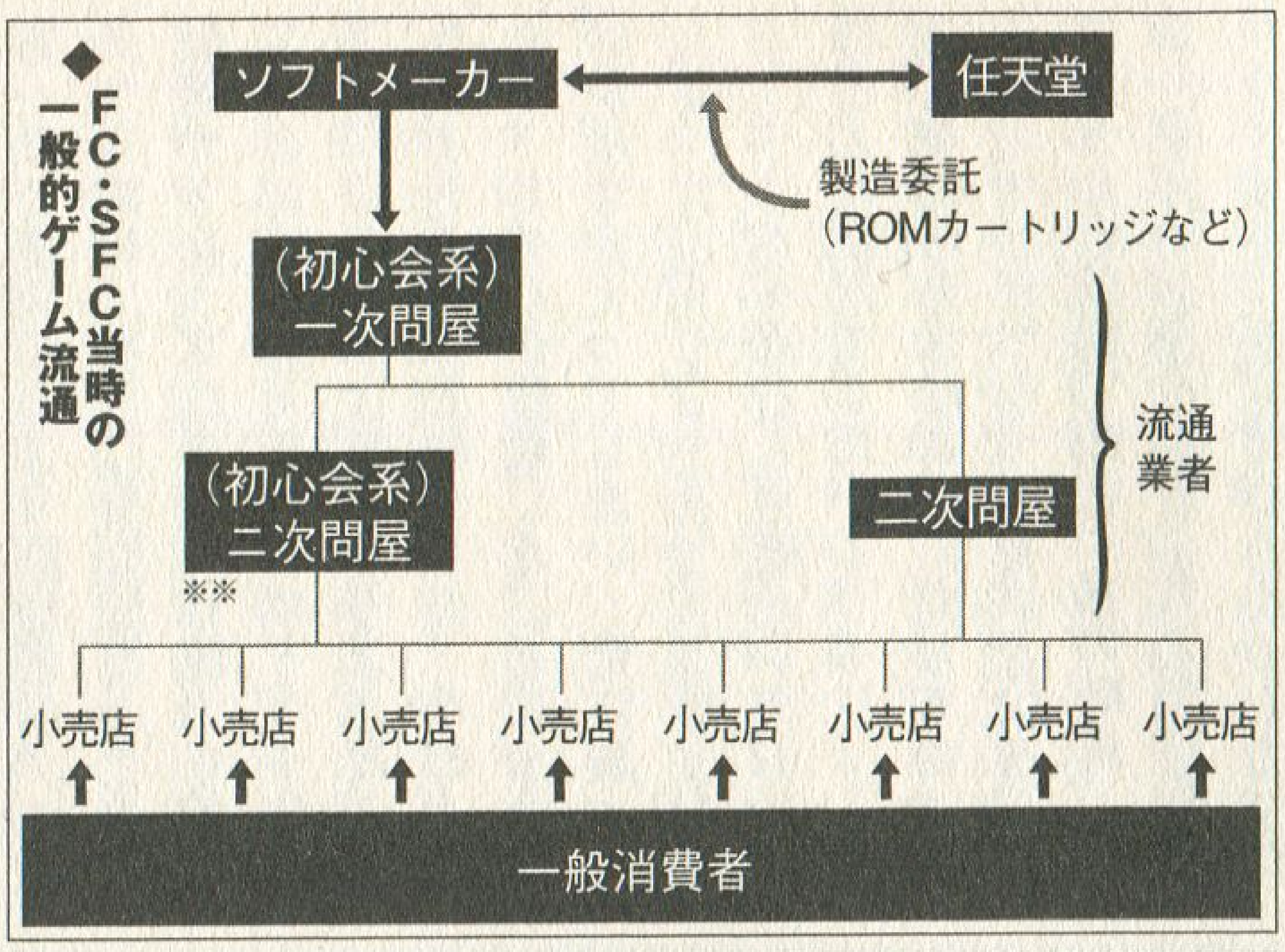
営：あのバイクのソフトですかぁ～（笑）。

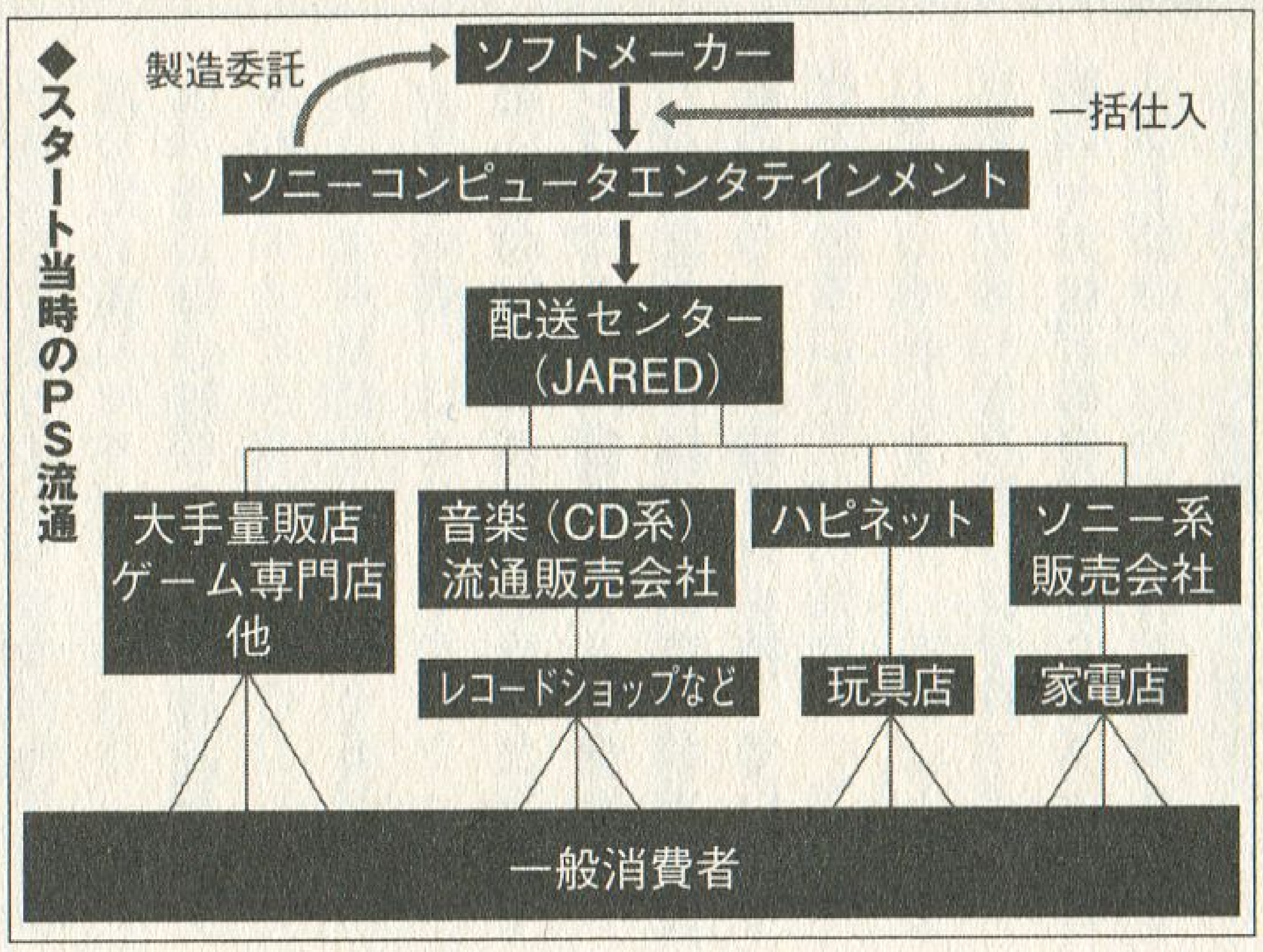
販：基本的に当時の業界は先物取引と一緒で"売れそうなソフト"を見抜く力と"売れそうもないソフトを売ろうとする人"を見抜く力が要求されていましたね（笑）。

営：メーカーの人間が言うのもなんですが、"ばくちの世界"みたいな部分は本当にありましたね。

流：今はリスクがないとメーカーの方はおっしゃいますが、流通業者や販売店が絶対に儲からない仕組みが作られてしまっていますね。つまり、リスクがない代わりに旨味もない。以前は値段、というか価値があがる可能性があったから儲かる可能性もあった。流通業者が儲かるから小売も儲かるという構図がありました。そういう意味では"いい時代"でしたね。

販：いい商品、足りない商品は"宝石"のようでした。それに、思い出してみれば通常の掛け率とか卸値で買った商品が逆に少なかったような気がします。「掛高」・「前金」・「抱き合わせ」ばっかりで、結局儲かっていない（笑）。





流：ROMカートリッジということもあって、品切れになったら手に入らないということに加えて、当時はお客さんのほうにも活気があっていいソフトであれば、発売日が重なっていてもまとめて買ってくれるということもあったし、いいお店はいいお客さんを抱えていましたよね。

営：ROMの価格（任天堂の製造料金）が卸値に対して占める絶対的な構造の問題がありましたから、OEMメーカーである以上、卸し価格には限界があったのは止むを得ませんでしたよね。

"騙し、騙され"の関係とは？

――メーカーの方と流通／販売の方というのは立場上"騙し、騙され"の関係でしかないのですか？

販：決してそうではなかったと思います。当時絶対的な大手メーカーのN社からも直接的なアプローチはありました。

流：展示会などでメーカーの営業担当者を値踏みして"できる人"を探し歩きましたね。個人間の信頼関係が大きい業界だっただけに。

販：優秀な営業マンが店に来てくれたりすると店は変わるんですよね。メーカーの方に"やる気"を見せるためにも、池袋での展示会などでは名刺交換を積極的にやったり、重たいチラシを袋イッパイに集めてサンシャイン通りをふうふういいながら帰ったこともあります。

営：お金は集まるところに集まる、ということですね。いいお店にはいい評判が立ち、いい商材が集まり、いいお客さんが集まった。最初に実行できた方はすごいと思います。

販：流通業者と販売店の関係にしても学校の先生と生徒の関係ではなく、あそこに聞けば何かがわかる、あいつに聞けば、といったように、お客さんを驚かせる情報の速さ、正確さ、販促品の充実、ということが肝になります。マニアが集まり人さらにを呼ぶというように好循環が動き出しますね。

流：私たちにとってもメーカーの人間の情報をどう生かせるかが勝負です。昔のソフトは名前で8割は理解できましたが、中堅メーカーの、あまり宣伝／販促費が掛けられていないソフトを上手く発掘してくることができるか？といったことが勝負でしたね。俗に言う『化けるソフト』ですね。

販：ビッグタイトルは私どもの店ではなるようにしかならないですからね。POPを書店さんが書いてベストセラーになったように、"発掘する"という可能性が当時はありました。

ゲーム批評にひとこと
「ムツカシイゲーム」＝「志の高いゲーム」という公式はやめてもらいたい
（松山市　クーロン助川）

営：ＦＣ後期の頃より販売店の力に差がつき始め、通り一遍の販促ではなく、販売力を持っている店、情報力を持っている流通の方々にピンポイント的なアプローチをかけるというようなことを我々も心掛けていました。そのような中、ＳＦＣが登場したことでまた業界が沸きかえってしまい、元に戻ってしまった、ということはありましたが。

——ＳＦＣへ移行した頃というのは結局どんな状況でしたか？

流：初めから本体の数に対しての7割しか『マリオ』がつかないという、ソフトがない状態でした、あの時は。『ボン○ザル』だけは残りましたけどね、バグを探せ、なんていうおかしなプロモーションやったりして！（笑）

販：ソフト以前に本体がなかった。正規のルートでは1週間に3台しか入荷しない。それでは商売にならないのであちこちからバカ高い本体を現金で買い集めました。

流：ＳＦＣが出てから売上前年比600％とか800％とか、そんな時代でしたよね。一番すごかったのは『ストⅡ』の時で、レジが溢れちゃって私がアルバイトしていたわずか10坪ほどの小さな店でも一日で千本売れました。

販：うちも輸送用のダンボール箱を棄てに行く時間が取れないので足元においていたらどんどん溜まってお客さんを見下ろすようになっちゃったことがあった（笑）。

流：あれ程の盛り上がりは最近ないですね。

——タイトルによっては今でも〝夢のような時間〟はあるのですか？

販：この前のＷ杯時の『ウイニングイレブン』も1時間に100本売れました。お客さんが開店前の店の前で運送屋のトラックが来るのを待っていてくれる状態でした。

——話は変わりますが、当時はセガとＮＥＣもあったと思いますが？

販：セガはどの機種でもスタート期のソフトはいいんですけれどね、ＳＳでもＤＣでも『バーチャ』とか……。

流：セガが落ちたのは流通の問題が多大にあると思います。営業がヘタで変なところで形式ばっていたりアバウトだったりして……。自社でソフトを安値で排出してしまい、Best版みたいにしてしまったり。儲からないは、値段は下がっていくはで、ハッキリ言って、やることなすことメチャクチャでした。

営：価値を下げるぐらいならば廃棄してしまうという考え方はコンテンツを商売にする方だったら持つべきだと思いますね。

流：これはちょっと後の時代の話になってしまいますが、セガ・ユナイテッド（ＳＳ時代に設立されたセガ社の販売会社）時代の流通会社で現在でも生き延びている企業はほとんどありません。ＤＣでまたリセットして小売と直でやる新しいビジネスモデルを構築するといったりして、右往左往。流通からすればセガにはうらみ骨髄です。セガが流通を混乱に陥れてしまったし、小売業者の方々も少なからず被害を被っているのは事実です。自動車会社の人に任せたり、くだらないコーマーシャル打ったりと、地に足のついていないことだらけでしたからね。

営：でも、セガ・ユナイテッドはＳＣＥの後付けみたいなものですよね。

販：セガ・ユナイテッドが業界を悪くした印象になっていますが、あの時のＳＣＥ流通の登場が今日につづく業界を悪くした原因があると思います。

——そのあたりはもう少しあとにしていただいて、ＮＥＣはどうでした？

営：今の時代のＭＳでは？〝土俵〟は違うかもしれないけれど同じように〝風呂敷〟を広げている。でも、ＰＣエンジンの営業は馴染んでいなかったけれど、セガよりはゲーム流通に慣れようとしていましたね。でもＮＥＣ本体の子会社（ＮＥＣ－ＨＥ）ということで社内体制は最悪でしたね。人事異動で担当はころころ代わってしまって、それまでの話がわからなくなってしまうというのは日常茶飯事でした。

流：方針が一定していないんですよね、全国のＮＥＣの家電営業担当者に向けて販促活動していたりして、電器屋さんが人の畑に入ってきたという印象でしたね。

販：ハドソンと一緒の時は良かったですけれどナムコの取り込みに失敗しちゃったようで、『妖怪○中記』は『カト○ン』の抱き合わせでしたよ。

PSは〝アンチ任天堂〟？

——そのような混乱期の後でＰＳが登場してきたわけですけれど、その頃の印象としては？

営：時代的にはＳＦＣ市場が疲弊している状況であったことは確かですね。だからといって代わるものが他にあった訳ではなかったし…。

流：流通的には玩具ルートからＣＤルートに切り換わる、ということで、おもちゃ＝腹芸の世界をなくし、事務的に売っていこうという、元々自分のところにあったビジネスモデルにはめ込もうとしていましたね。

——ＳＦＣで疲れきっていた状況にＳＣＥからの囁きが心地よかったという話を聞いたことがありますが？

営：〝アンチ任天堂〟という考え方は、確かにあちこちにありました。その中

でも一番声高に言っていたのが〝リピート・ビジネス〟ということでした。
販：それまでの生産に時間を要するROMカートリッジから、CD-ROMの特性を活かし、週末に注文を出せば週明けに店に納品させる、というスタイルですね。世の中から在庫もなくなる、という夢のようなビジネス・スキーム。（笑）
流：メーカーの営業の方に一度お聞きしたかったことなのですが、販売を一手に肩代わりするというSCEの販売方法は、それまで皆さん方が築いてこられたテレビゲームの営業・販促活動といった実績を否定することになるのではなかったのですか？
営：基本的に自分たちの業務が侵食されるという意識は無かったですね。それよりもPSのビジネスが任天堂の上に行くとはぜんぜん思ってもいませんでした。任天堂のSFCがあって、PS、SSが二番手、三番手につづくというように思っていましたから、なお更でしたね。
確かにムードとしてSFCのビジネスに対する不満感が充満していたことは事実でしたし、任天堂のアンチ路線は心地よかったですからね。でも当時の関係者は任天堂を凌駕するとは誰も思っていなかったと思いますよ。
流：私たちにとっては流通排除ということで真っ青になりました。具体的には商品がひとつも入ってこなくなってしまい、それまでのお客さんの注文に一切応えることができなくなってしまったんですから。我々には、それまでのテレビゲーム市場、業界を築きあげてきたという自負がありましたが、代理店からいきなりブローカーになれといわれた瞬間だったですね。
販：それとSFCの頃はメーカーさんと流通、小売の人間同士が日常的に話をして、情報交換したりして業界を構成したいましたよね。
営：セガ・ユナイテッド、SCEの参入のせいで営業殺しになってしまった、というのは歴然とした事実であることは間違いないですね。機構としては正しかったかもしれないけれど、2万本売りたいソフトを8千本にされてしまうとか……。
販：SCEに2万本の数がいっていてもSCEは8千本で出してくる。親方の顔色だけをうかがう商売／営業になってしまっていますね。
——流通の方にとってのSCE流通というのは？
流：PSの商談会などに行くと担当者がいいスーツを着ているように、あそこの会社に金が回っているのは確かです。これはハッキリしています（笑）。それとメーカーは出荷した時点で利益が出ているのですから、店頭価格が下がったとしても文句いう必要はないはず。流通のせいで価格が崩れている、だからあいつらは業界を悪くするやつらだ、ということになる。
販：メーカーが安くしましたというのならば話が違いますが、自分たちが腹を痛めてお客さんに還元しているのに、ということで、その当たりの意識の差はすごく感じますね。
流：流通はなくなってしまうのでは、と不安を感じてはおりましたが、アンチ・ビジネスモデルを作り上げられたことで、これからもテレビゲーム業界でやっていけるという、より一層の自信になりましたね。インターネット時代に流通、ショップが要らないようにいわれていますが、今日の市場を生き延びてきたことで、それこそがあり得ない話であると断言できますね。現実にPSのソフトはどんなに少なくても3割以上は我々が流通させていますし……。
販：実際お店にゲームを買いに来てくれるお客さんの中には『このゲーム機は、テレビにどうやって繋ぐの？』というお客さんがまだ大勢いらっしゃいますから、オンラインゲーム市場が……などというのは、一般的にはまだまだなんじゃないでしょうか？　それに、お店に足を運んでパッケージされたソフトを直接買うというアナログ的な部分はなくならないでしょう。その典型がゲームショップにおけるカードゲームの市場拡大です。オンラインが叫ばれれば叫ばれるほど、逆にお店としての存在意義がますます問われてくると思います。
——最後になりますが、今年4月に大型RPGのメーカー2社が合併しますが？
流：ゲーム業界以外でも大きな話題になっていますが『FFも前金で買わされるのか』ということが気掛かりです。
販：それは言える。スクウェアのタイトルがみんな前金になってしまうんだったら仕入れるのやめようかな？（笑）
スクウェアやエニックスだからといって100％売れるとは限らないし。
営：我々同業者からすれば、『FF』と『DQ』の発売タイミングが離れるのはいいことだ、というぐらいじゃないですか？
——一般のプレイヤーにとっては〝ドラゴンファンタジー〟とか〝ファイナルクエスト〟とかいった話題もあるようですが、〝商売人〟の方々にとってはあくまでも現実的な話になるわけですね。これからも〝人間ドラマ〟は続きそうです。本日は貴重な〝裏話〟をありがとうございました。
（平成14年12月／上野にて）

里内武志（さとうちたけし）：宣伝関係の仕事をしていた経験から、FCで沸き返る'80年代中頃に某メーカーに宣伝担当して入社。慣れないと思っていたゲーム業界にその後も居座りつづけ、いくつかのメーカーを渡り歩いた経験を持つ、業界古参のゲームおやじ。

ゲーム批評にひとこと
このハガキの切手貼付スペースの「お言葉」特集希望（愛知県　スカタン1号）

ミリオンタイトル、その言葉にまやかされてはいけない

スクウェア・エニックスに真のコンテンツ力は備わっているのか？

合併発表会等で聞かれたキーワードの数々その真意と言葉の矛先はどこに向かっていたのだろうか

イノベーションマジック

スクウェア・エニックスの合併発表会や中間決算発表会において一番聞いた言葉は〝イノベーション（innovation）〟であった。この〝イノベーション〟だが、辞書で意味を調べると「改革・革新」とある。「〝イノベーション〟を起こすための合併」、それは充分に理解できた。しかし、その実行手段が示されない限りなんの説得力も持たないのだ。発表会では、和田新社長からは、〝イノベーション〟を起こすための具体的な説明はなく、終始抽象論ばかりであった。現在のスクウェア・エニックスが「何の策もない」のか「策を今は明かせない」のどちらにあるにせよ、多くのマスコミを集めた発表会で語る内容にしてはおそまつなものだった。そういった煮えきらない会見に、ゲーム媒体ではなく、経済誌や一般誌の取材陣が、不服そうであったのが印象的であった。

ミリオンタイトル

あまりにも〝イノベーション〟一色に染まったために影に隠れてしまったが、もうひとつのキーワードがあった。それは、「ミリオンタイトル」。『FF』のスクウェア、『DQ』のエニックスの合併である、自らのアドバンテージを示すには絶好の言葉だ。一番印象に残っているのは、「○○（メーカー名）でもミリオンタイトルは『○○（ゲームタイトルが入る）』の一部、○○でも『○○』の一部です」と、他メーカーの名前とソフトタイトルの実名をあげていたことだ。単に、強気な発言と割り切ってはいけない、まやかしめいた言葉でもあるのだ。要は、ミリオンタイトルを持っているメーカーは少なく、スクウェア・エニックスはミリオンタイトルを数多くもっているぞということなのだが、『○○』の一部というところにカラクリがある。『○○』の一部、つまりはシリーズもののいくつかのタイトルがミリオンにいっていることになるのだが、前述の表現の後に「ウチの会社にはミリオンタイトルが11もあります」と続けると印象はいかがだろうか？　ここまででご理解いただけたと思うので、フェアに書いてみる。『○○』の一部論法でいえば、スクウェア・エニックスもミリオンタイトルは『FF』の一部と『DQ』の一部と表現できてしまうのだ。

コンテンツ力は磐石なのか？

果たして、スクウェア・エニックスのコンテンツ力というのは、それほどに磐石なものなのだろうか？　確かに、『FF』シリーズや『DQ』シリーズは、ミリオン

とはいわずにダブルミリオンすら計算できるタイトルであろう。だが、それらのタイトルに関しては求心力を感じるものは皆無ではないのか？　ここで表を見ていただきたい。2002年、スクウェアとエニックスが発売したタイトル群。この中でのミリオンタイトルはゼロ、一番売れたものは80万本を越えた『キングダムハーツ』（以下『KH』）である。エニックス側でも『トルネコの大冒険3』や『ドラゴンクエストモンスターズ1・2』などのヒット作を飛ばしているが、『KH』も含めて『FF』、『DQ』ブランドであることは否めない。つまりはである、スクウェアとエニックスともに『FF』と『DQ』があれば何とかなるのだ。問題は、両タイトルとも大作であるがために、開発期間が長くなりがちということだ。こと『DQ』に至っては『Ⅵ』から『Ⅶ』までに5年以上掛かっている。そして、開発期間が長くなれば、それだけ開発費も膨張する。いくら稼げる商品があったとしても、その商品を発売できるまでの資金繰りが上手くいかなければ元の木阿弥である。そこで、『FF』、『DQ』という売れるタイトルを2つ持っているとすればどうだろうか。『FF』、『DQ』が交互に発売されるとすれば、資金の回りがスムーズだ。流通や販売店に与える影響も、2倍になるといってもいいだろう。さらに、重要なポイントが、ハードの販売台数を左右するほどのキラータイトルを一つの会社が所持するということだ。スクウェア・エニックスがどのハードにソフトを供給するのか？　その動向に、ハードメーカーは一喜一憂することになるだろう。

今回、スクウェア・エニックスがコンテンツ力（キラータイトル力）を全面に出しているのは、その事実があることをバックに、表向きは「会社の商品力のアピール」をし、裏側では、流通・小売店、ハードメーカーに対しての強烈な自己アピールを含んだなんらかのメッセージではなかったのだろうか。

邪推の域を越えることはできないが、とある流通関係者の方がいっていた「『DQⅧ』のCMを見たときに、『DQ』出すから、今から準備しとけよと言われてる気がする」という言葉が、現時点では冗談では済まされないのではないかと思えるのである。強大なソフトが一社に集中することが、ゲーム業界に、そしてRPGというジャンルにどのような影響を与えるのだろうか？

（編集部）

2002年エニックスの発売タイトル

2002年エニックスの発売タイトル
PS2
グランディア　エクストリーム
グランディアⅡ
いただきストリート3
オレが監督だ！ Volume.2
日本代表選手になろう！
続せがれいじり
ギガンティックドライブ
トルネコの大冒険3
PS
ドラゴンクエストモンスターズ1・2
GBA
スナップキッズ
サムライエボリューション　桜国ガイスト

2002年スクウェアの発売タイトル

2002年スクウェアの発売タイトル
PS2
ファイナルファンタジーⅩ インターナショナル
キングダムハーツ
日米間プロ野球 FINAL LEAGUE
ファイナルファンタジーⅪ
ワールドファンタジスタ
アンリミテッド・サガ
PS
ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ
WS
半熟英雄
魔界塔士　サ・ガ
ファイナルファンタジーⅣ
フロントミッション



世界に問う！ エニックスとスクウェアの合併どう思う?!

失策と思えたスクウェアの映画進出がゲーマー以外のひとたちの認知度を確実に向上させた！

皆さん！　スクウェアは映画会社じゃありませんよ！

ヨーロッパの皆さんこんにちは

HELLO！　ANDYです！今の北京は東京ぐらい国際化が進んでおり、外国人からのインタビューなんてお手の物、と思いつつ、突撃インタビューを敢行いたしました!!　まずは気難しいヨーロッパの方々のコメントから。

スコットランド出身の男性(28)：知らないね！　僕は全然ゲームやらないんだよ。」

ま、まずは快調な出だしって事で。次はベルギー人の可愛い女の子(以下べ及びべ2)お2人からそれぞれコメントを。

A：ねえねえ！　エニックスって知っている？　スクウェアは？

べ：知らない。なんの会社？

A：（やっぱだめか〜っ。）えっと、ゲームとか作ってる。『FF』って知っているでしょ。

べ：知ってるような知らないようなべ2：私、知ってるわ。友達の男の子遊んでたもん。

A：（よかった。）で。どう思う？

べ：分かんない。知らないし。

べ2：男の子に聞いたほうがいいわよ。歳の低い。

A：（っていったってあんたたちも若いよ。誰に聞けってんだこいつら）

このような調子でヨーロッパ人へのインタビューはかなり難航したものの、海賊版DVD店でやっと、ゲーム先進国フランス人のミゲル(26)とマノ(28)からコメントを得ることができた！

A：HEY！　スクウェアって知ってる？

ミゲル：知ってるよ！『FF』だろ！

A：（おっ！　出だし好調！）じゃあエニックスは？

マノ：う－ん（考え込む）

ミゲル：（すかさずマノにささやきながら）ゲームボーイでよくゲームだしてんだろ！

マノ：Oh！　YEAH！　知ってるよ。あと、スクウェアって映画も出してただろ。見てないけど。

A：この2つの会社が一つになるんだけどどう思う？

ミゲル：へ〜っ。そう。いいじゃない。エニックスのゲームとスクウェアの映画が合体か。

A：いえいえ、スクウェアもゲームを……。

マノ：とにかく僕達はゲームが大好きだし。これからが楽しみだよ。

このようなエキサイティングなコメントはオーストラリア出身のトム(19)からも。

トム：すげえじゃん。『FF』も『ドラゴンウォリアー（※1）』も大好きだから。これからが楽しみだよ。

A：『ドラゴンウォリアー』と言えば、今『Ⅷ』を開発中だよ！

トム：NO　WAY!!（と延々とゲームの話が続く）

中国の皆さんこんにちは

今度は中国人の皆サンに聞いてみた。まずは、一般人の代表、ガードマンの韓(22)君から。

韓：知らないなあ。画像を見れば分かると思うけど。最近は『カウンターストライク』だけだから。

う－。RPGよりもFPSの認知度が高い中国ってなんなんだ？ところが、女性代表DVD店の三人娘、康(20)ちゃん・王(19)ちゃ

※1『ドラゴンウォーリアー』は『ドラクエ』の英語名
※2『太空戦士』は『FF』の中国名

ん・覇(20)ちゃんの反応がまったく違っていた。

康・王・覇：知っている知ってる。スクウェアって『太空戦士』(※)を作ったところでしょ？

A：すごい。よく知ってるねえ。

王：当然じゃない。お店で扱ってるもん。なんかコンピュータの映画でしょ。

康：児童向けだから見る気はしないわ。

A：（こいつら商品をホントに知ってるのか?!）……そっ、そう？ じゃあ、エニックスは？

康・王・覇：知らない。そんなDVD うちにはおいてないわ。

A：いえいえ、DVDの映画を探してるんじゃないって！

……微妙ではあるものの、気を取り直してネットバーへ。

魯(25)：エニックス？ 知ってるよ。『魔力宝貝』だろ？ 遊んだことないけど。スクウェア？ 当たり前だよ！『FF』遊んだこともあるし。

A：えっ！ どの『FF』？

魯：『FFⅦ』だよ。プレステ用だったから。ワン・フェイの主題歌が最高だったな。

A：ちょっと待った!!

魯：あの軍事学校にいってたやつ。

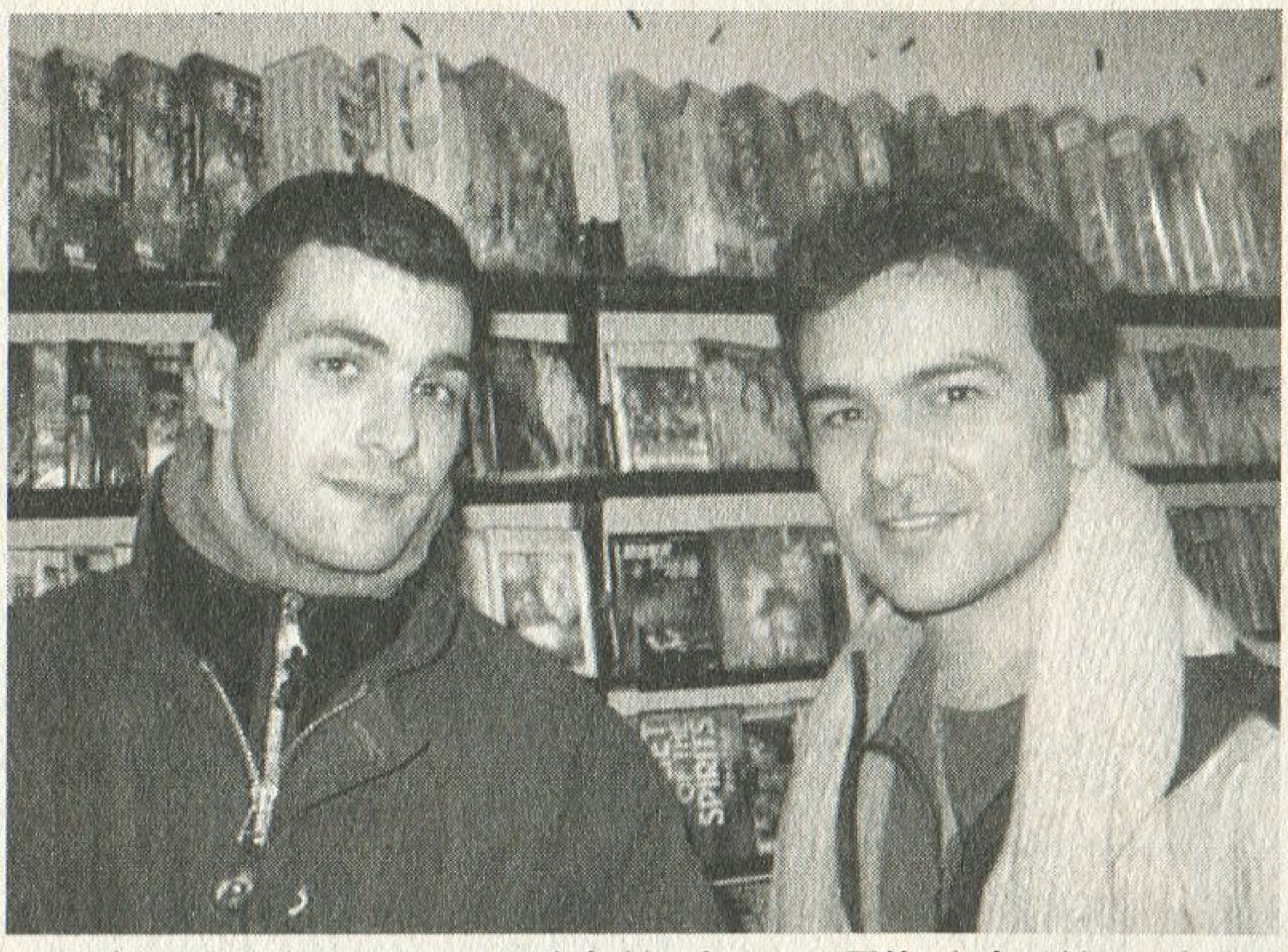
A：それは『Ⅷ』だよ！

魯：……『X』は画像がきれいだったな。友達が遊んでいるのを後ろから見てたから。

A：この2つの会社が合併するんだって。

魯：ふーん。でも自分はオンラインゲームしかしないからあんまり関係ないなっ！

A：関係あるんだって！（と延々と最近のエニックス・スクウェアのオンライン戦略の説明が続く）


いちばんまともなのはフランス人ミゲルとマノの回答。さすがゲーム先進国の人たち！

君たちがルームメイトで僕は嬉しいよ！

息絶え絶えにネットバーを出た後、しかたないから、『抗日』ゲームの育ての親、王さん(30)のところへ。

王：知ってるよ。『FF』のスクウエアと、『魔力』のエニックスの合弁だろ？ エニックスってそんなでかい会社なのか？

A：（おいおい、ゲーム会社の社長がいう事かい?!）で、どう思う？ 合併？

王：あんまり関係ないだろ。俺達はPCゲーム開発中心だし。

A：関係あるんだって！（その後延々とPS2の中国進出戦略の説明が続く）

王：そう。じゃあ。俺達にとっては最高のビジネスチャンスじゃないか!!

A：（ピクリ）な、なにが？

王：これで、むこうが『抗日』のローカライズをして、俺達が『FF』のローカライズができるじゃん！ 3Dエンジンだしてやってもいいぜ！

A：（いやあ。それはねえだろ！）そうか、よかったね。

自らの体力を完全に費やし、自分の部屋に崩れるように倒れながら最後の一息をつかって、韓国人のルームメイト、ユン(22)と、アメリカ人のルームメイト、エド(20)に、合併のことを伝えた。

ユン：すげえじゃん。『FF』と『ドラクエ』が合体した最高のゲームができるのを期待しているよ！

エド：That's great!!『ドラクエ』はファミコン時代から遊んでいたよ！ 当然『FF』も。大学に入学してからあまりゲームはしてなかったけど、また彼らが面白いゲーム作ったら、絶対遊ぶよ！

北京に来て、この2人がルームメイトになってから、たった2週間。だが、いまこの2人がルームメイトで本当によかったと思う今日このごろである。

陳国中（Andy Chen）：米国生まれのアジア系サブカルライター。おもに東南アジア、華僑圏のポップカルチャーなどを中心に執筆。今回、中国メディア紀行の最北端でこのような大事件に遭いました。アカデミー賞参考用DVDの海賊版『ハリーポッターと秘密の部屋』とともに。it's just fxxxxxx unbelievable！

閑話休題

エニックスコラム

エニックスといえば『ドラゴンクエスト』ですが それ以外でも見所の多いタイトルが盛りだくさん

ここで少し骨休め

スクウェア・エニックスの合併の難しい話しが続いておりますが、ここで少し気を休めておきましょう。スクウェア・エニックス、両方ともに良いタイトルがいっぱいありますので、ゲームに頼ったお話でもしていきましょう。

まずは、エニックスからいってみましょう。エニックスといえば『ドラゴンクエスト』シリーズなのですが、古参ゲームユーザーにとっては、『ドラゴンクエスト』と同等に『軽井沢誘拐案内』なのですよ。いや、あの衝撃は凄かった……。ゲームをクリアするために、あれをなにしてああならなければならないんですよ。パソコンが大人の持ち物というイメージがあったり、他メーカーが『ロリータパニック』なんてモノを発売しているアグレッシブな時代だったりしたんですが、『オホーツクに消ゆ』のエニックスだからという理由で買った中学生には刺激が強すぎましたよ……。余談ですが、私の『オホーツクに消ゆ』のファーストプレイはMSXでした。当時はデータがカセットテープに入ってて、ゲームをプレイするまでに15分のロード時間を要しました。今は1分でもロードが長いと言える……良い時代になりました。話しが横にずれましたが、パソコンゲーム主流時代のエニックスといえば、ちょっとエッチなアドベンチャーゲームを創る会社というイメージがありました。『ウイングマン』でも、そういったシチュエーションが用意されていましたし。

そんなエニックスなんですが、『ドラゴンクエスト』を発売してからは、結構お堅いイメージになってしまうのですが、本当のところは野心作や迷作もバンバン出してたりします。『せがれいじり』などがその良い例なのですが、『ラブストーリー』や『ザ・フィアー』や『ユーラシアエクスプレス殺人事件』など、なぜか実写ゲームに思いのほか力をいれているようです。そしてまた、このゲームに後々にスターになる方々が出てるですよね。雛形あきこさんであるとか矢田亜希子さんであるとか……。この調子で、今後もどんどん新たなスターを発掘していってもらいたいものです。「ゲーム批評編集部的には、前号登場した「ぶるうたす」さんの復活を望んでいるんでしょうかね。それとも、スクウェアとの合併で、こんな〝おばか〟なゲームは出なくなってしまうのでしょうか……。あ、そういえばスクウェアも『アナザーマインド』出してますね。こりゃ安泰だ。



なにげに有名人が多数登場している『ラブストーリー』です。

ゲーム批評にひとこと
今回のギャルゲー特集で思い出しましたが、一時期大問題になった「改正児童ポルノ法」はどうなったのでしょうか（栃木県　メタスラファイト）

会ってそうそう そうきますか？

さて、次はスクウェアなのですが、昨年末にとある方とお会いしたときに「こんにちは」と言う間ももらえずに「『アンリミテッドサガ』（以下『アンサガ』）やばいらしいよ」といわれて、強烈に記憶に残っていたりします。『アンサガ』がやばいかどうかは、プレイしていないのでなんとも言えませんが、スクウェアってこのところ年末にヤバイゲーム多く出してません？『バウンサー』とか……。まぁ、ヤバイゲームの話しはこれくらいにしておいて、印象深いゲームについて書いてみましょう。



『バウンサー』。グラフィックの綺麗さには注目できるのですが……。

スクウェアの接触もエニックスと同様、パソコンゲームでした。強烈だったのは『Will』。目パチですよ！ 目パチ!! 当時のパソコンゲームでアニメーション処理なんてそれはもう相当なインパクトでしたよ。今では、『イースⅡ』のリリアの振り向きの方が、有名になっていますが、インパクト的には『Will』の方が大きかった。当時から革新的なことをやっていたのがスクウェアです。余談かもしれませんが、『ロマンシング・サガ』にアイシャという女の子が登場しますが、この『Will』のヒロインもアイシャです。

閑話休題

スクウェアコラム

ここのところ年末年始運の悪いスクウェアですが 昨年末もやっちまったらしいですよ……

パソコンゲーム時代、FC・SFC時代のスクウェアはそのドット絵の美しさで魅了してくれました。果たしてどこまでいくのか？というくらいに美しいグラフィックを見せてくれたのです。グラフィックという点においては『FF』と『ドラクエ』はレベルに差がありました。それが、PSの時代に入ってからスクウェアのグラフィックは3D表現へと変わります。もちろんグラフィックのレベルは高く、いいのですが……。どこかで見たような顔をポリゴンキャラにしてしまうのだけは、ご勘弁願いたいです。あの、超絶なグラフィック技術を、とある人間に似せるために使うなんて、なんとももったいない!! バリバリに描き込まれた2Dグラフィックの『FF』なんて出ないんでしょうね……。『ファイナルファンタジーX』のビーチバレーでなりきりなものよりずっと見てみたいですよ。



ビーチバレーでなりきりなシリーズが登場する『FFX』。その路線はどうなんでしょうか？

ゲーム批評にひとこと 「ギャルゲーが嫌いだ」と堂々と言ってのける奴のほうが、かえって不健全な気がする（東京都　かえるあたま）

いつも前向き
ゲーム界の町工場

ゲーム業界に激震を与えた、スクウェア・エニックスの合併
とくに、下請会社たるデベロッパーはその最たるところだろう
そこで、現在のデベロッパーの現状をレポートしよう

その人は、ゲームデベロッパーの末端、孫・ひ孫請けの小さな会社を経営し、自らもプログラマーとして活躍するA氏（31）である。

PS2のプログラムやミドルウェアの開発など行っているA氏の会社（以下、A社）は、事務所こそ地方に構えているが、現在は条件の良い仕事がある東京を中心に活動している。

A氏は「PS2はミドルウェアの制作に手間がかかるため、（下請けでも）関わり易い仕事である」という。

例えば、サウンド部分を開発するとしよう。開発者は、ミドルウェアを購入して済ましたり、大手デベロッパーであれば社内製のライブラリを持っていることも多く、1から作ることはまずない。しかし一方で、CG表示の部分は、ゲームタイトルに応じてプログラミングすべき量が非常に多い。

ミドルウェアの制作は、ゲーム機というシステム全体に目を配る仕事だが、開発規模が大きくなるにつれ、関わる人数も増えてくる。そして、ゲーム開発の全体を仕切るメインプログラマという役割を、彼らが果たすことも難しくなる。

一時期、3DCGアニメーションのミドルウェアを組み上げた人が、システムの要を押さえたこととなり実質的にメインプログラマとなる、という図式も見受けられたが、今ではゲーム全体の面倒を見る人がメイン、という形に変わりつつある。それゆえ、下請けが、ミドルウェア制作というプロジェクトの一部分に、携われる余地が生まれることになる。

A社は「下請けのパーツ屋さん」という位置づけなのだ。

求む！　育つ人材

A社はどのような人材を求めているのだろうか。

まず、ゲーム開発の経験者を社員としては採用しない方針だという。それは、ゲーム開発者の悪いところ、端的には〝ルーズさ〟を身に付けてしまっているからである。特に、締め切りに対するルーズさについては、説明の必要もないだろう。

そこでA氏は、未経験者と共に、効率のよいゲーム開発を目指すことを選択したのだ。とはいえ、「人が育つ、育てられたらいいなという所の決め手は、その人の素質による」ものだともいう。

加えて、会社として社員を抱え面倒をみるには、ある程度の資金が必要だ。そうなると、少数精鋭といきたい所だが、数々の面接をこなしても良い人材にはなかなか巡り合えない。

結果、「（新人が）育てばラッキー」というつもりで会社を運営していかねばならないという。

同時に、1～2年先までは仕事がなくても大丈夫な資金を蓄える等々、経営者として考慮すべきことは増えていく。

また、育った人材を転職等で失うことは、デベロッパーとしてのノウハウを垂れ流していることだと捉え、「こういった人材の無駄を省いて、会社にノウハウを蓄積していきたい」という。

当たり前ですが納期厳守！

次に、納期に対する考え方を伺った。

「納期重視。今は、クオリティが高いのは当たり前、スケジューリングができて当たり前ですね」

一般的な仕事では至極当然のことであり、きっちり利益を出しているコンピュータソフトウェアのデベロッパーであれば、既に実践し、より一層の効率アップなど仕事の進め方自体を研究している段階だ。ただし、ことゲーム開発においては未だ〝納期重視〟が強調されがちである。

広告販売戦略もあってか、才能あるひとりのクリエイターが、プログラマーやグラフィッカーを従えて作品＝ゲームを生み出していく、という幸せな誤解を持つ人は多い。この安易な世界観で充分な人、もしくは、こういう考え方を信奉したい人には、なぜ作品たるゲームの制作で、納期を遵守する必要があるのか？ と問題そのものが理解し難いかもしれない。

過去のゲーム開発は、その期間が延びることを前提に、予算やスケジュールを組んできた。今はその慣習のまま、開発期間が延びない、もしくは、短くなっている。そのため、注入されてきたはずの追加資金はなくなり、延長期間でカバーしてきたはずの作業は、短期間内へ詰め込まれる。総じて、仕事単価は安くなるが、仕事量は増える方向に進んでいるのだ。

また、視点をミクロに設定すれば、自虐的、武勇伝的に語られる向きもある徹夜仕事、それは「短期的には良いが、長期的には良くないこと」であるなど、いくつも理由を並べることは可能だ。

しかし、A氏は、〝納期重視〟と言い切る最大の理由として、「下請けも競争になってきている」ことをあげる。

すると、下請けデベロッパーが取るべき態度は、「言った納期を守る。そして、手堅い仕事をして、信頼や実績を勝ち得ていく」という形になるという。

ここ一連の結論は、ゲーム開発をもっとインテリジェンスに、もっと工業製品的な作りにしていこう、ということだ。

ゲームの工業製品化の一端を例示するなら、総合下請けデベロッパーは存在する。そして、そこから、複数の孫請けデベロッパーへ仕事が流され、かつ、スケジューリングもなされている。また、ひとたび動き出せば億単位のプロジェクトも期間重視だ。たとえば、PS2へ移植される某大作ソフトでも、その開発は7ヵ月間である。

ゲームは〝エンジニアリング〟のプロセスを経ないことには、この世のものとして存在し得ない。この点からも、ゲーム開発において、工業製品的作法やそのあり方が課題になる。一般に、どのような作法を取るかで、ゲームそのものは大きく変わる。もし、ゲームに対して作品性や文化性を見出したいなら、ゲームのエンジニアリングへ理解や興味を持たないわけにはいかないのだ。

なお、A氏は雑感として「（ゲーム開発は）建築に似ている所があるかもしれない」と語っている。

下請け力 営業、経営、付け届け

「仕事自体の数はありますし、手ごろなものもあります。ただ、選ばなければ仕事があるというほどの数はないんです。もっと景気がよければなと思うこともありますね」

これは、下請け会社から見た仕事の実情である。

A社では、いつか仕事がなくなる時期があるだろうことを前提に、できる限り次々と仕事を取って行く形だ。この場合、少ないスタッフに複数の仕事が被ってしまうなど、社内的なスケジューリングが難問だという。

また、ゲーム機のハードウェアによって、予算規模の違いや要求されるスタッフの質が異なる問題



ゲーム批評にひとこと

最近、批評文の文体がなんでもありになってきましたね。もうちょっとしっかりとした論説文体を意識して欲しいのですが……（東京都　とおる-48）

もある。GBAであれば低予算で2Dに長けたスタッフをアサインし、PS2であれば2Dも3Dもできる人員を割り当てて……という具合だ。さらに、開発の際にハードウェアに近い部分をいじる必要があるほど、ソフトのクオリティアップが困難となる等、ハード由来の悩みも尽きないという。

さて、下請け会社は何人から成り立つのだろうか。

「最低1人からですね」

A社はプログラム業を主力としており、「すきま産業の中で生きている感じ」もあるそうだ。それは、ゲームプログラマーが不足気味なため、仕事を請け易い立場にあるからだという。

人手の足りないプロジェクトへスタッフを派遣したり、1ヵ月間に満たない急な仕事を引き請けたりと、ヘルプデスクのような営業形態は、プログラムを売りにする会社にとって自然な形なのかもしれない。

「営業は人づてです。飛び込み営業は難しいですね」

人づてのきっかけは、飲み会のこともあるそうだ。名刺交換をした数ヵ月後に突然に仕事の打診があり、スケジュールや人員に余裕があれば引き請けることもある。

もちろん、「お歳暮や新年の挨拶などは基本」だ。

また、「同じタイプの会社は少ないけれど、同業の個人は多いかもしれません」という。

A氏と個人事業主との違いは、会社を起し、さらに、組織として継続させているところだ。

「やはり経営のノウハウや経験がないと辛いです。技術力だけでは成立し難いですよ」

一方で、ゲームのデベロッパーは「資金0でもはじめることは不可能ではない」ともいう。

SOHOをベースに器を広げること、フリー、屋号、有限会社、株式会社というステップアップも可能だという。この際に鍵となるのは「やる気と経営の勉強」。経営を知る人からのアドバイスも必要なようだ。

仮に、顔も知らない人間に仕事を振るとしよう。言ったことを正しくやってくれるのか、約束は守ってくれるのか、今後も仕事をしていけるのかなどがポイントとなる。

先のデベロッパーが取るべき態度に加え、より信頼関係を得るためには、「(取引先に)言うことを言わないと分かってもらえない。嫌われてもいいから言う、というのもひとつの手ですね」

たとえば、金額交渉で多目の額を提示しそれで断られたら縁がなかった、と考えてから交渉をスタートする気構えである。

「ここでやってもらえば大丈夫という、ブランド力を付けていくことが大事なのかもしれません。基本的には人ありき。経験を積んだプログラマー、グラフィッカー、プランナー、そこへ営業がいるのがベストの布陣でしょうか」

モチベーションを保つ仕掛

A氏がサラリーマンから会社経営者となって、大きな変化を感じた部分、それはモチベーションだ。

「全て自分のためになる、努力が全て報われるところでしょう。満足できる契約形態で仕事を請けていることもあって、モチベーションを高く維持できます」

取引先との間できちんとしたルールがあれば、仕事上の問題や懸案にも納得ができるという。

対して、A氏がサラリーマンとしてゲームプログラマーをやっていた頃は、モチベーションが低くなりがちだったそうだ。

言われるからやる、やったら給与が上がるかも、という意識の持ちようだ。自称クリエイターや自称作家がモチベーションの低さを口にする時は、ネタ切れやサボりの逃げ口上だが、被雇用者という立場や視野の狭さ的には、これは正しい意識なのかもしれない。

ただ、何らかクリエイティブな制作仕事に携わる場合、モチベーションは高く維持しておきたいものだ。

そしてまた、動機や衝動をどのように体現するのかも課題である。ディレクションで言えば、「とりあえずやってみてと仕事を丸投げし、後からできあがったものをみて、ダメや注文を出すような、良きに計らえ」という仕事ぶりでは、

もはや成り立たないという。

ゲーム作りに用意すべき最低限のこと、たとえば、緻密な仕様書を提示する。そして、ある程度のトライ＆エラーは必要なのだから、それを見越したスケジューリングを行う。与えられた期間内で、仕様を満たし、かつ、バランス調整ができるようでないと、ディレクションはやってはいけないだろうという。

肩書きだけのディレクターはいるが、現実には制作全体をコントロールする役割がいなかった。プランナーからして、作ろうとするものの総量を把握していなかった。技術的裏付けを取らないまま、意味不明な仕事がスタッフや下請けに発注されていた。各パートで、制作にかかる時間・コスト・難易度の調査や見積もりがなかった。詳細な仕様のツメが甘かった。ディレクターやプロデューサーの気分や一声で、仕様が大幅に追加変更された。そんな上司に進言したら左遷された。デキる人、プライドの高い人、ツテのある人から辞めてしまい、毎月のようにプロジェクトは戦力ダウンし続けた。友人関係にないスタッフ・会社間では、情報が全く共有されていなかった、等々では済まされないということだ。

一方、会社を経営する立場として、A氏は社員のモチベーションをどのように維持するのだろうか。

それは、納期と予算の意識を持っている人を育てること、スケジュールをきちんと組み上げることだという。会社が望む人材は「自己管理ができて、いい仕事ができる人」だが、社員と会社との関係をもっと厳密にしていくのが、アプローチのひとつだという。

望む！出版社型パブリッシャー

最後に、将来、自社でゲームをリリースすると仮定した場合について、考えを伺った。

「ゲームには、パブリッシャーが必要だと思います」

ここで言うパブリッシャーとは、書籍の出版社のようなポジションで、権利やブランドを保持している会社という意味だ。当然、1万部刷ったのに、作家には8000部だと言って、支払いを誤魔化す類の怪しい出版社ではない。

今でこそ、大手パブリッシャーとデベロッパーという形があるが、ユーザーは作っている会社や人より、売っている会社や人を見る。そこで、書籍のように作者と出版社が並列する形を取り、もっと作り手に権利を与えられても良いのではないかという。

これには、良い企画があっても、大手パブリッシャーに権利を持っていかれるなら、自社で販元になるしかない。対等に組みたいのに怖くて企画を持ち込めない。いっそ、同人・インディーズなら売るところもあるし、その方がベターという判断になりかねない事情がある。

加えて、続編ものや大作ものならコンソール、面白いもの尖がっているものなら同人PCソフトやインターネットで、という傾向も見られる。また、大作ソフトの制作は、大手デベロッパーでもリスクが高く、赤字の覚悟を強いられる状況にもある。そんな中、一企業がインディーズ的なものを模索することを、恥ずかしいとは言っていられないのだ。

また、現状は需要でなく供給サイド主導でゲームソフトが作られているとし、「ユーザーありきの作り方で、（大きな利益を出すのではなく）ペイできるようにゲームをつくるようになる」かもしれないという。

日本のゲームは私が作る！

客観的な現状認識と分析、そして、自分なりの解答。ここまでなら、ちょっと気の利いた業界評論家だが、A氏には、自ら言ったことを実践し、結果を積み上げていくバイタリティと腕がある。

下請けデベロッパーの社長としての自信と、自分に目標を課して追い込むことで生まれるハングリー精神から、「やらなきゃいけないというモチベーション」が強烈にあるというのだ。

「どこまでやれるかのチャレンジです」

ゲーム業界。真面目に頑張ってる人はちゃんといます。

山吹モモンタ（やまぶき・ももんた）：サイエンスが日本のゲーム制作に入ってくるのは、いつ頃なんでしょうね。それはともかく、決裁権握るおじ様に気に入られるオヤジキラー属性があると、なにげに有利ですよ、新人さん。

企画を立案し、誌面構成を考え、取材を行い原稿を書く……。巻頭特集の企画書を作成している段階と、今現在総論を書いている時とでは思惑が変わってくることも多い。今回は、その最たるものだ。11月26日、合併発表会に取材に出向いたときに感じたのは"きな臭さ"であった。「なぜ合併なのか?」、「なぜこのタイミングなのか?」、そしてなにより「なぜスクウェアとエニックスなのか?」などなど……。しかし、である。"会社合併"という社会的な動きを、さまざまな方々から伺うと、今回の合併の手順は至極まっとうなものであり、合併の要因も充分に納得のいくものであった。つまりは、最初の印象である"きな臭さ"以上に、会社運営の"正当さ"の現実が勝ってしまったのだ。

会社としての運営は間違っていない。では、なぜ私は"きな臭さ"を感じてしまったのだろうか? ひとつは、私個人の勉強不足である。「会社合併」という行為に疎く、事実以上の勘ぐりが働いてしまったこと。そしてもうひとつは、発表会等での発言が抽象的でかつ、大風呂敷を広げすぎであったことだ。日本のゲーム市場が転換期に入っていることは間違いないだろう。それにも関わらず現実味のない数字を並べられたことで「なにかやましいことがあるのではないか?」と、やはり勘ぐってしまった。この"勘ぐり"が問題なのだ。

取材を終え原稿を読んだ今、"勘ぐり"がゲームユーザーとしての拒否反応であったのではないかと想像で

巻頭特集
総論

合併の正当性と、変わるゲームへの見識

ビジネスである以上、儲からないと会社は成り立たない。
一発当てればいいという考えは通用しなくなっている。

きるようになった。会社合併というコンテンツにおいての主役は、やはり会社だ。いくら和田新社長がゲームについて語ったとしても、合併発表会では、その言動は会社へとたどりつく。「自社開発と外注という正反対の体制は交わるのか?」、「ハードメーカーに対する発言力はどうなるのか?」等の問題点も、最終的には会社の問題だ。そう、今回の特集内において登場する"ゲーム"は作品ではなく商品としての側面が強いのだ。ゲームを作品ではなく商品として捉える、ゲームが好きなユーザーほど、これが苦手ではないだろうか。

作品性と商品性。ゲームにとって、今までは作品性の方が重用視されてきたのはいうまでもない。時が流れゲームが娯楽として多くの人々に認識されるようになったとき、ゲームは作品ではなく商品として認識される。市場が大きくなったがための苦悩。当たり前のことだが、ゲームはビジネスとして社会に根付きつつあるのだ。スクウェア・エニックスが突きつけた現実。ゲームは商品ではなく作品である……もう目をそらしてはいけない。"ゲームは商品である、そして作品でもある"、"採算度外視は成り立たない"、"クオリティアップのための発売日延期は言い訳にならない"。新年に提示されたテーマは重い。2004年2月、「ゲーム批評55号」では、果たしてなにが語られているのだろうか? スクウェア・エニックスの合併が、小さなニュースにならないことを祈るばかりである。

(編集部)

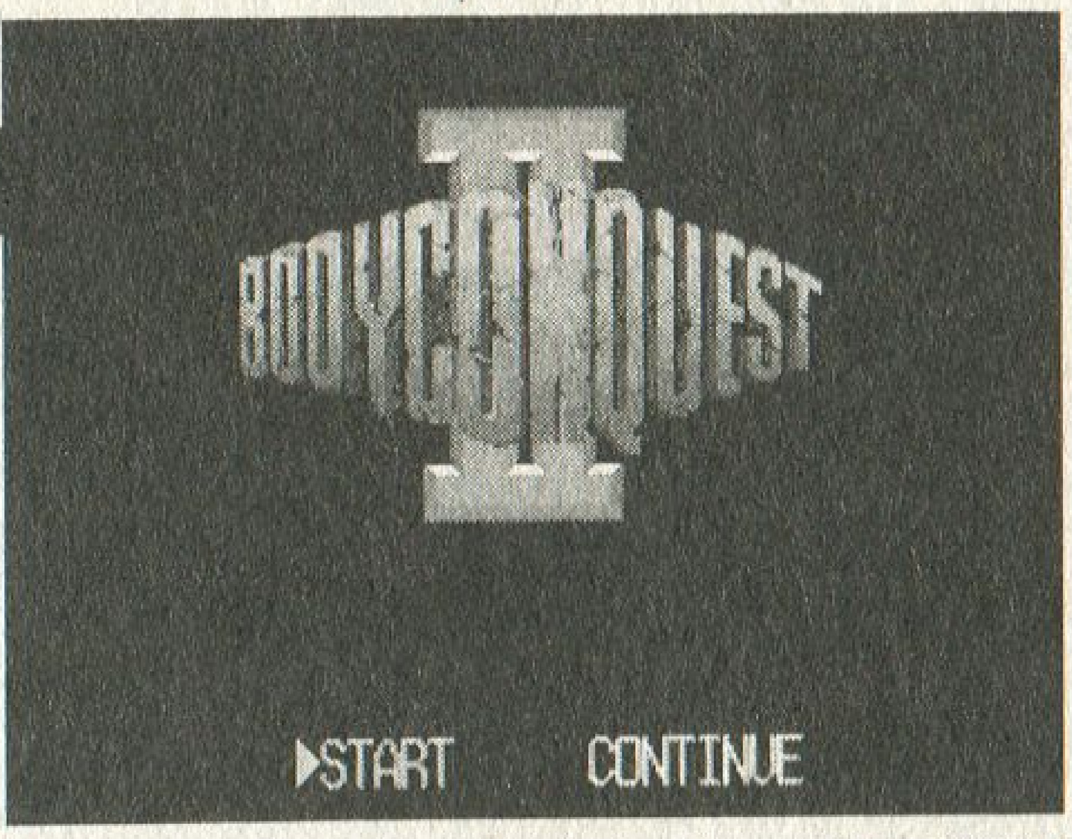
二次元
ドリームマガジン
2D DREAM MAGAZINE

VOL.9

ちゃーら！
へっちゃら！

スクウェア・エニックス合併記念！

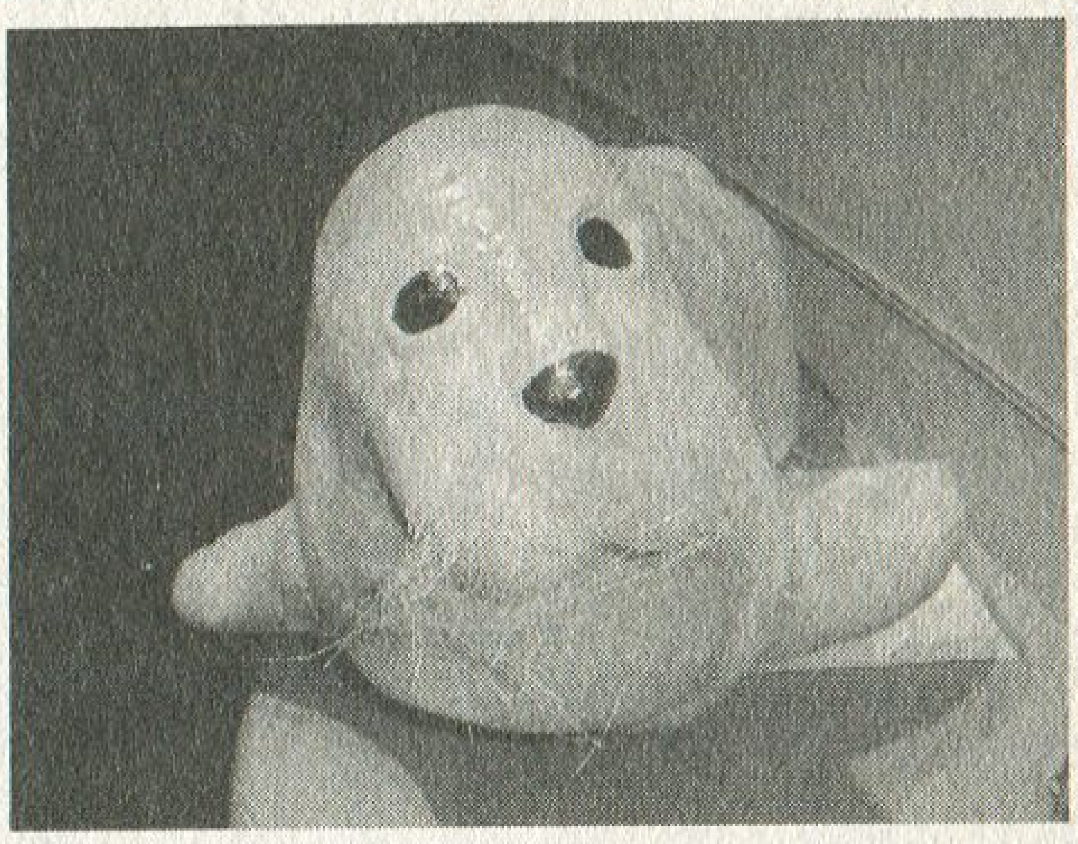
『ボディコンクエストⅡ』を 100倍しゃぶりつくす方法



弊誌６号にて好評を博した『ハイレグファンタジー』に続き、今号は『ボディコンクエストⅡ』を徹底的に攻略していきたいと思う。今、このソフトをプレイすることによって、合併に至るルーツが見えてくるかもしれない！

独占スクープ！

隅田川にキショいアザラシ発見！



タマちゃんに続き、隅田川に気持ち悪いアザラシが現れた！　なんと、編集部ではこのアザラシの捕獲に成功！　オタ風にいうとキャプターに成功！　いったいこれは何なのか？　どの辺がキショいのか？　詳しくは本誌で！

注意：尚、弊誌はオタク向け官能小説雑誌です。ちなみに弊社の小説『サンダークラップス』がゲーム化するので、そっちの方も4649哀愁！

ゲーム批評でお馴染みの豪華連載陣！
がっぷ獅子丸、南敏久、卯月鮎

定価：890円（税込）
２月17日発売予定！

隔月刊
PC自作派
Let's Do it Yourself

Vol. 24



A5判　132ページ／定価980円（税別）

特集1
これであなたも自作通
初心者のためのマメ知識
PCを自作するときに、ちょっと疑問に思うことってありませんか？　何でネジの大きさが違うのか、ケーブルはどっちに挿すのか…そんな自作初心者から一歩抜け出すためのTips集！

特集2
200％活用術
統合型マザーボードのいろは
nForce 2 の登場により、今、グラフィック統合型マザーボード市場が熱い！　長所・短所をはじめ、nForce 2 の実力を暴く。

■MISSION1　サウンドプレイ重視
オーディオ機器に迫るハイファイPCを作れ！
■MISSION2　PCデュアル化計画
デュアルCPUを越えたデュアルPCを作れ！
■MISSION3　古いマシンをリサイクル
限られた予算で古いマシンをアップグレードせよ！

その他、DVD特集もあるよ

好評発売中！

編集発行 ㈱マイクロマガジン社　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
TEL：03-3206-1641（販売）　FAX：03-3551-1208

節目となる20回目。過去を振り返り、未来を夢見ましょう

名越武芸帖

其の二十「20回目を迎えるにあたって」

さて、私事かもしれませんが今回の原稿でこの連載も20回目を迎えました。最初の原稿の完成は'99年の9月でしたので4年目と言う事ですね。こんなに長く続くなんて本当に当時は想像もしていませんでしたが、稚拙な文章ながら読んでくださっている皆さんの応援と、編集部の方々の御助力のお陰で今回を迎えることができました。この場をお借りして改めてお礼を申し上げます。

では今回は、ちょっと連載開始の頃から現在を軽く振り返りながら、今後の業界の話をさせていただきたいと思います。'99年といえば当時はノストラダムスは嘘だった！　とか、いや真説からすれば……なんて言ってた頃です。**業界ではセガのDC発売を追って、颯爽とPS2が登場した年でもありました。かくして3つのハード（PS2、DC、N64）が決戦の火ぶたを切った年でもあります。**まぁ皆さんはその結果は良く知っておられるので経過は割愛しますが最終的に「いくぜ100万台！」の掛け声とともにPS2が独走体制へ抜け出し、N64とDCが伸び悩み、セガに至っては家庭用ハード事業からの撤退に至り、入れ替わるようにマイクロソフトの参入とゲームキューブの発売へとつながっていきました……ホントに簡単な振り返りですみません。しかし、**あの当時は将来への興味が2つありました。**

まず「**業界の発展**」次に「**ネットゲームの普及**」です。しかし結果は2つとも現時点では今一歩です。でもネットゲームに関してはゲームジャンルとしてコア化させた感がありますが普及しなかったわけではありません。成功事例と言えるタイトルも数本出ましたし、PCも含めてユーザーも増え続けています。**ただ、一気に行かなかったというだけですね。そういう意味では今一歩どころかそれ以上の結果が出ているのかもしれません。やはり期待が大きすぎたのか？**　なかなか判断しづらい所です。

一方では、業界の発展に関してはハッキリと結果が出てしまいました。**結構な勢いでかげりを見せてきましたからね。**もうこの場でも書いたことがあるので詳しく書きませんが、コスト・マーケティング・技術と、色々な問題が浮き彫りになりました。今や各社とても苦しいので今後はどうなっていくのでしょうか？　**そしてこの4～5年で何が変り、今後は何が求められ、それに応えるためにどんな発想、モチベーションを持たなければならないのでしょうか？**

俺は以前「**ゲームとはいったいだれのモノなのか？**」ということについて書いた時「**ゲームとは皆のものである。そして、それを証明する回答を夢とプライドをもって作っていきたい**」と書きました。今回はその続きにあたるものになるかと思いますが、少し語ろうと思います。

早速例をあげましょうか。

以前に「大人向けのゲーム」について意見を言ったことがあると思いますが、これ自体も前は単なるジャストアイデアに近かったのですが、現在は個人的に結構まじめに考えているチャレンジ項目の一つになっていたりします。

ちなみに大人向けって言うと、すぐにエロに行きがちですがそういう意味ではありません。ここでいう〝大人〟とは、あくまで対象年齢そのもののことです。

まずその前に、大人はゲームをしない。という前提が風潮として未だに存在しますが、それ自体やはり変です。今、「ゲームなんて子供のものだ」と言っている人は**きっとゲームを楽しんだことのない人だと思います。**マンガなんて幼稚で馬鹿らしい。と言う人にかぎってマンガを楽しんで読んだことすらない人だったりするのと同じ感じです。そんな人たちに自分が好きなものを評価されちゃかないません。**ゲーム脳じゃないけど大きなお世話です。**

そういう環境をふまえたうえで私の願いの一つに、**ゲームをメディアとして世代解放したい、**ということが以前からありました。**ゲームに興味がある人には、世代、性別を問わず、可能なかぎり楽しんでもらえるモノとしてゲームが位置づけられるようにしたい**ということです。映画やテレビ番組やお芝居のように。つまりゲームコンソール自体が、かつてのビデオデッキが通ってきた道のように、**コンテンツの側面からもっとチャレンジをして、マーケットを開拓する努力をしてしかるべきだ**と思うわけです。

そして真剣にそういう目線で試行錯誤を繰り返せば、そこからきっとゲーム世代をブレイクスルーできる企画も生まれると信じています。ただ、そういう方向性に狙いを定めてしっかりと作られたゲームがまったくと言っていいほどないのが未だ現実です。そんな今だからこそ試す価値はあると思うんだけどなぁ。

先程も言った〝ゲームを楽しんだことのない人〟ならいざ知らず、楽しんだことのある人なら適正なコンテンツに対するアプローチを、きちんとマーケティングの上に達成できれば、もはや限界のように言われているマーケットに対して広がりをも起こしえると考えます。

謎を解く、勝負をする。ドラマを感じる。この快感演出原則こそがゲームの基礎です。そして何よりこういう部分に対して人間は、体は年齢によって枯れても心の中には枯れることなく生き続くものだと考えます。もちろん趣向自体は年齢によって変化するでしょうけど。

でも昔は野球を楽しんでいて、今は野球はしないけどゴルフをしたり、釣りをしたりということに置き換えて楽しむ人の様なんかはまさにそれの証明ではないかと考えるときがあります。ここまでいうと「いや、すでにおっちゃんでもゲームする人は結構居るじゃん」と言いたい人もいると思いますが、私がここで言っている**年齢層高めの人たちのマーケットとは根本的に違います。**確かに今現在ある程度の年齢の人たちがゲームを楽しむ場合、好んでゴルフや競馬やパチスロのゲームだけを楽しんでいたりします。でもそういう人たちのほとんどが日常生活の原体験がきっかけで、それをゲームになぞらえてプレイをしているだけだったりするので、ゲームそのものの楽しさを知っていて、その一環から好きなジャンルを選択して楽しむ人たちとは若干違います。もちろん立派なありがたいマーケットですよ。そして個人的にはこういう人たちにも、もっと違うゲームも遊んでもらえるきっかけも作りたいと考えます。面倒くさくなく、興味が高いモノを高いクオリティーで楽しんでもらえる様に提供できるかどうか？　がキーになると思いますが、**そのキーの種類はきっと現状のゲームマーケットの形とは若干違ったものになるでしょう。**そして、もしそのマーケットをつかむことができたら、更に色んなものが変化すると思います。ひょっとしたらクリエーターの制作スタイルだけでなく、制作寿命も延びることにつながるかもしれません。

そもそも、今回は自分の身近な興味として年齢層に対するチャレンジについて書いていますが、それ以外でも今は成されなくとも、前向きな変化を起こすべくチャレンジすべき項目はもっと残っていると思います。それをもっとたくさんのクリエーターが個々の様々な角度から、あきらめないで考えていって欲しいです。最初から決めつけずに真剣に考えて欲しい。それなくしてはゲームの未来はありえません。

つまり今、〝ゲーム〟は広い意味で〝ゲーム〟として改めて開放されることを望まれている本当の時代に入ってきたと思います。そしてそのキーは「マーケットに変化を与える発想の軸」をクリエーター自身がどこに設けるのか？　が最も大切になります。

そして、その軸自体が時代にマッチした時こそ、ゲーム業界は本当の意味で新たな幕開けをするのではないでしょうか？　そうなってくれることを願ってやみません。もちろん人任せにするつもりはありません。**何度も言いますがまず自分がその軸をどこにすべきなのかを日々真剣に考えています。ただ正直に言うと、そういう仲間がもっとたくさん出てきて欲しいですね。**

でも俺自身がこういう発想をするようになったのが、この4年で起きた業界の不振の状況がきっかけになっていることはある意味で皮肉な感じもします。が、えてして人間は苦しいときにこそ本当に面白いことを考える動物らしいですからね。苦しい思いをしながらも、面白いものを提供したいと思います。期待していてください。ではこれからもよろしく。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガを経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。先日、ゲームキューブで『スーパーモンキーボール2』をリリース。現在は、任天堂とのコラボレーションで『F-ZERO GC/AC（仮）』を鋭意開発中。

「エロ星」後任者募集のお知らせ……プロの方、一般の方、男性女性問いませんが、18歳以上であること、エロゲーがプレイできる環境にあること、が条件です。希望される方はプロフィールと1000字程度のエロゲーのレビュー、もしくはエロゲーにまつわるエッセイ

エロの星の名の下に The END

南敏久　**第18話『誕生日　～通い妻（自称）日記～』**

ジャンル：耳年増妄想爆裂AVG／メーカー：JANIS／機種：Win98＆2000＆Me＆XP／価格：8,800円／発売日：2002年11月29日

いやいやいやいや（場に割り込んでくるときの高田純次風）、'95年9月から形態を変えつつも世紀を超えて続いてまいりました「エロの星の名の下に」、なんと今回でイキナリの最終回（あっ！　キリンも象も氷になった!!）であります。なぜ？　まぁ何と言いますかエロゲーについて同じ人間が何年も何年も書きつづけてるのはイカガなものか、とかもっと熱く語れる人間が他に居るだろう、とか本誌50号を控えてのリニューアル、とかイイカゲン疲れた、などなど理由は多々あるのですが詳しいことはまた、山でばったり出会ったときにでも聞いていただくとして、ふと思い返してみれば連載当初はシーンが変わるごとにかじかむ手でFDをがちゃこんがちゃこんPC-9801に抜き差ししていたのですから月日の経つのは早いもので……たしかその頃この本の編集部は弁当屋の2階か3階の狭苦しい部屋にありそこでサテラビューの声を聞きつつ『トリオ・ザ・パンチ』をムリヤリ最後までプレイさせられたのも今となってはイイ思い出です。その後もソフトのインストールに2時間もかかったあげく失敗して泣きそうになったりカラオケでがっぷ獅子丸先生の18番、仮面ライダーアマゾンを耳血が出そうになるほど聞かされたり、お借りしたノートPCのHDの容量が足らなかったり、別冊用に編集部で徹夜で原稿を書き足してデザインを直してそのまま造形の方の仕事場に向かおうと電車に乗ったところウッカリ気を失って見知らぬ土地（熊の木本線みたいな寂れた山の駅）に降り立ってみたり、引っ越す前のアパートでは金縛りにあったり枕元に軍靴の行進の音が聞こえて来たり（ココでは他にも布団の中にナゼか刃物が転がってたり妙な婆ァに付きまとわれたりと多数の怪奇現象アリ）、毎週土曜日に打ち合わせと称して編集部でウルトラマンガイアを見て駄弁っては小野編集長（当時）に晩飯をたかったり、とアレアレ？　そんなにいい思い出ばっかりでもありませんな。まぁ人生山アリ谷アリです。

それにしても思い出しついでに古い「ゲーム批評」をパラパラ見てたのですが、ちゃんと「最終回」って銘打って終わる連載ってこの本にはほとんど無い、ですよねぇ？　今回最終回を迎えるにあたって南サンとしては、ソレができただけでとりあえずもう満足なのであります。いやホントに。



記念すべき第1回「エロ星」では『SEEK』を扱った。編集部で探したのですが見つからず。



「ゲーム批評」編集部が入っていた弁当屋のあるビル。から揚げ弁当（税込み472円）が旨い。

さてさて過去ばかり振り返っていても仕様がありません。明日への第一歩を今！　踏み出すためにもソフトの紹介を始めましょう。今回、過去7年間の総決算として取り扱わせていただくのは

『誕生日 ~通い妻（自称）日記~』。

……いえこの本の発売日から2週間後には南サンも30歳だなぁとか、とか今年も何か欲しいなぁとか（昨年はホントありがとうございました土田さん）特に深い意味はないのですが今回のゲームは女性が主人公。間もなく卒業進学を控える間下みさおチャン、いつも元気で一見悩みなんかないよーにも思われる彼女ですがそりゃもう第二次性徴もとっくに過ぎたお年頃ですからそんなことはないわけで。みさおチャンには小っちゃなころから大好きな幼なじみの「お兄ちゃん」がいるのですが、最近彼への思いが単純に「好き」から「抱かれたい」と随分と生々しいモノに変わってまいりましてコレが普通の男子相手ならば素直に告白すれば済む話なのですがややこしいことにこの「お兄ちゃん」、頑固というか古風というか、そんなこと言おうものなら即座に2、3発しばき倒された上にレバーに蹴りを入れられ、頭上高く抱え上げられて庭にバスッと追ん出されそうな勢い。みさおチャンも両親が共働きで家に居ないのをイイコトに通い妻と称して彼のアパートに出入りしつつ、なんとかチャンスをうかがってはいるのですがどうにも付け入る隙がなく悶々とする日々が続いております。なんとか彼の目をみさおチャンに向けさせて、幸せな処女喪失をさせてあげたいのですが……ということで、最後のソレに至るまでのエロシーンはほとんど彼女の乙女の情熱といらん知識がグズグズに煮詰まってラブラブありSMありの何とも幸せいっぱい夢いっぱいな妄想&独白によるオナニーシーンとなっております。ただですね、この「お兄ちゃん」つーのがまぁ黙って絵を描いてるばっかりでソレが自分でカッコイイと思ってるような本当に虫の好かない男でしてね、南サンといたしましても絶対に処女など捧げてやりたくない、いやその熱くたぎった怒張の先っぽたりとも入れさせたくないようなヤツなんですワー（と、ここで朝丸風にパネルをめくって）。他に登場する男性陣も揃いも揃って南サンの神経を逆撫でするようなイヤな連中でいいかげん詫び入れて扱うゲーム何か別のに替えてもらおうかなー、と思ったところでお楽しみみさおチャンの週一回のオナニーショータイムが始まるのですがここでの独白が何ちゅうか非常に表現豊かと申しますか、まるでトーキング・ブルース古館伊知郎のように飛ばしまくってますのでせっかくの希望の光だったエロの星もみるみる遠ざかり、八王子の夜は更けて迫る怪獣大怪獣（NG版主題歌）、と最終回にして過去最低のテンションでお送りしているわけですがいくらなんでもこのまま誌面からエロの火を絶やして終わってしまうのは非常に悔しい！　というわけで我こそは、と思われる方はプロフィールと1000字程度のレビューもしくはエッセイを同封し編集部土井宛でどしどしご応募しちゃって下さい。といったところでお時間です。またいつかどこかで。

おしまい



「またヤッっちゃったのね！」と自分にツッコミを入れつつ本当にツッコまれる日を夢見ながらおつとめに励むみさおチャン。

★（対象ソフトは自由）を編集部「エロ星後任熱望」係まで封書もしくはメールでお送り下さい。選考の後、採用者には編集部から連絡させていただきますので連絡先もお忘れなく……の第18話

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業&怪獣博士。うえやなぎまさひこファン。もうすぐ30歳ですよトホホ。ホームページの方は完全停止中。一からチャンとやり直しますので勘弁して下さい。励ましのお便りやバースデーメッセージ、ちょっといい話などはerohoshi@hotmail.comまで。そうそう、遅くなりましたが新年明けましておめでとうございます。今年もどうぞよろしく。



今回は連載十回目記念として
バイオハザードに所縁のある
ゲーム業界の友人
中井覚君を招いてお送りします。

＝斉藤
＝中井

「と、云うわけで中井君です」
「ちんぼ」
「ちんぼ、じゃねえよ」
「いや、挨拶」
「一声目がそれかよ」
「デザイナーの中井です」
「『バイオ0』では何やったの？」
「それは云えないわ」
「なんで」
（笑顔でヨダレをたらす）

（…）「ゾンビとか描いたの？」
「それが生業だからな」
「ちょっと描いてよ」
「げへげへ」（上の絵を描く）
「わあ気持ちわるいね」
「げへげへげへ」
「今回レベッカたんなのよ」
「ハアハア」

「脅える女の子てのはいいね」
「お前は変態だからな」
「でもピストル持ってるのは困る」
「撃たれたら死んじゃうしね」
「死と隣り合わせてのも官能的か」
「お前は変態だからな」
「するか」
「ゾンビに欲情する奴程じゃないぞ」
「しないの？」
「げへ、げへげへ」

「ネクロフィリア絵描き」
「メカフェチとどっちがいい？」
「商売になるならどちらでも」
「デブ専ゲーム絵描きとか」
「フケ専ゲーム絵描きとか」
「ニーズは多様化するんだよ」
「嫌なニーズだな」
「……」

バイオハザード0 ジャンル：ACT／メーカー：カプコン／機種：GC／価格：7,800円／発売日：2002年11月21日

斉藤智晴（さいとう・ともはる）：と云うわけで、もう10年ぐらいの付き合いの中井君でした。古くは『ラストハルマゲドン』や『ジノーグ』、新しいのでは『カルドセプトセカンド』。『バイオ』は『コードベロニカ』なども参加してる様子の絵描きマン。彼のサイト→http://www2.tky.3web.ne.jp/˜snakai/

悲しく楽しい ゲーム業界㊙事情

Written by
橋本和明



第11回 理解できない大きい会社の仕事発注の仕方

お互いの立場があるのは承知の上ではあるが、ゲームの製作というものは、歴史が浅いからか、いかんせん効率が悪い。費用は他の業種のように充分な利益をもっていない場合が多く、無駄も仕事のうちと考えられないのが実情だ。大手さんになると、モリモリ給料ももらえるだろうが、本当に製作を請け負う人たちは、そういう支払いのなかから会社維持費を引いた分が分配されるため、給料も大変低い。にもかかわらず昼夜問わずの作業を強いられ、正直やってられん、という状況だ。加えてゲーム自体が売れなくなった今となっては、さらに金額を叩かれるため、すでにゲーム業界から脱出を試みる所も少なくない。無駄さえつめればどうにかまだやっていけると思うのだが……。では、どんなところが無駄っぽいか、紹介しよう。

CASE ① 毎日しなければいけない進捗報告

「今週の進行は予定ではグラフィックが完了していることになっていますが、終わってますよね」「終わってません！」「どうしてですか」内心、お前が時間あるから作業追加したせいだ、と文句言いたいのとは裏腹に、黙って謝るしかない。予定どおりに進めば、作業を追加し、予定どおりに進行していなければ文句を言う。結局仕事をしている側としては、作業テンションを落としていく以外の何者でもなく、会議自体不要と思う今日このごろ。

CASE ② 週に1度は提出する成果物

「原画が進行したのならコピーを提出してください」「こんなの原画じゃないでしょう」進行をしているクライアントは、基本的にやることがない。できあがったデータだけを楽しみに1週間すごすことが多いので、かならず毎週、何ができたか提出しろと義務付ける。で、本当に作業途中のものを提出すると、完成品しか知らない馬鹿進行は、ケチをつけてくる。仕方ないので、提出用に別の制作進行を敷くしかない。なぜなら本当に使うものは、一括で作業を行い「クオリティ」を揃えなければいけないので、製作途中に完成品ができるワケはないからだ。結局同じものを２つ作ることになり、作業量は倍になってしまう。さらに結局納期が毎週来るのと同じことで、ストレスも増加する。

CASE ③ お金をすぐに詰める

「納期が間に合わなかったようですので今月は支払いはナシですね」進行状況によってお金を払うことになっている場合、こういう話で容易に支払いを延ばされる。しかし金がなければスタッフも増やせないワケで、ますますスケジュールは遅延していく……。結局クライアントも金がないから、すぐ支払いを遅らせようとするのだが、タチが悪いといつのまにか金の請求が目的となっている場合もあるので、要注意。

製作を行っていない人間にとっては当然の権利だし、言うこともわからなくもない。けれど、費用が死ぬほど安くなっている昨今、担当者のわがままに付き合うほど費用的余裕は存在しない。ついでに「クオリティがあかん」と１から作り直しを強いる場合も多く、費用負担に耐え切れなくなって完成する前につぶれる会社は後を絶たないのだ。となると、費用回収なんてできるわけはなく、メーカーが損をする。損をするから、次で利益を得ようと、下請けをもっと絞る。ゲーム業界が不景気な今、ユーザーは、作っているのが発売元ではないことをもっと知る必要があるし、メーカーは、下請けをもう少しいたわる必要があるのではないだろうか。

橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

の37%も占めます。単純に考えると売上が一気に37%以上減少するわけですね。

さらにPCバンに『リネージュ』をインストールして営業することもダメです。PCバンは年齢制限なく、「となりの山田くん」も、「となりのトトロ」さんも、みんなが仲よく利用する空間であるため、18才利用可等級ゲームの設置及び利用は不可という論理です。PCバン営業を中心で運営される韓国のオンラインゲーム業界、いや、『リネージュ』の制作及びサービス社であるNCソフトとしては"晴天にいかづち"です。PCバンでの『リネージュ』営業ができなくなってしまうというのは、つまりPCバンでの全面的な『リネージュ』の撤収を意味します。コンシューマゲームに比喩すれば、すべての流通ラインを断絶されるに等しいことです。『リネージュ』の利用客の急減するのは明若観火、猛烈に追っ掛けてくる2、3世代オンラインゲームに駆逐されるかも知らないし、もう大変ですよ、大変。実際に18才利用可判定を受けた翌日の2002年10月18日、NCソフトの株価は急転直下、前日の119000ウォンから105000ウォンに、なんと11.79%の14000ウォンも下がり、下限価にかかりました。次の10月21日（月曜日）にもやはり11.90% 12,500ウォンが下がって2日連続下限価を記録しました。

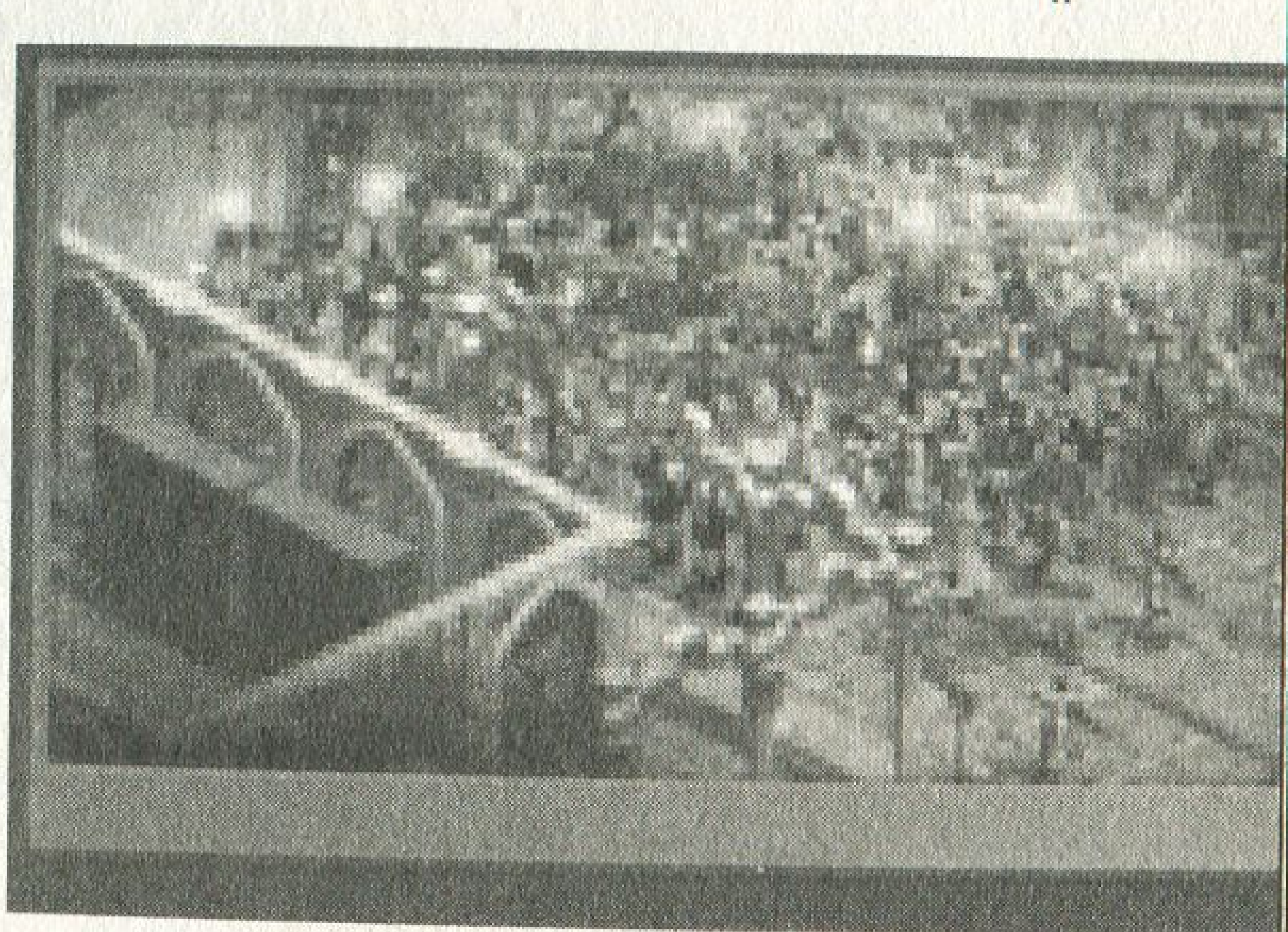
『リネージュ』の審査に当たって映等委が一番問題視したのはやはりPKシステムです。日常茶飯事のようにPKが起きるシステムのせいで中毒性と暴力性の水位が高く、18才利用可に判定するしかないとのことでした。これについてNCソフトは"『リネージュ』は暴力的なゲームではない、さらに暴力的な表現が含まれているのに全体利用可判定を受けたゲームも多い"とか反発しました。『リネージュ』に対して皮相的にしか知っていない私の日本の知り合いも、似たような質問をしてきます。小さなキャラーだちがトタバタする『リネージュ』のどこが暴力的かって。だけど映等委……というか、韓国のゲーマー、あるいは韓国社会が問題視した"『リネージュ』の暴力性"とは目に見えるもの、ビジュアル的なものじゃありません。みんなでいっしょにプレイするのがオンラインゲームであり、その中、人びとの間でいろんな関係が形成されるが、"『リネージュ』"ではお互いを敵対視して憎悪する関係が形成されるってことです。つまり人間関係における暴力性ゆえに『リネージュ』は18才利用可という判定を受けたのです。

ここでNCソフトは12才利用可判定を目標にゲーム内環境改善作業に着手しました。その主な内容は……▲ゲーム利用時間クォータ制の導入、▲PKをやった時、やられたプレイヤーが落としたアイテム取得不可、▲過使用防止のため、ゲームプレイ時間を画面に告知、▲不良ユーザへの制裁機能強化、▲ゲーム内のいろんな賭博（犬競馬、スライム競馬など）削除、▲PKバージョンとnonPKバージョンに分けてユーザ年齢別にサービスなどでした。

そして結局のところ、『リネージュ』は再審査で15才利用可に判定されました。NCソフトもこれに承服、あれ以上の沙汰を起こさなかったのです。実は映等委としても、『リネージュ』の18才利用可にこだわりにくいところがありました。「"映等委が再審査でも18才利用可"と判定したら"映等委は韓国ゲーム産業を抹殺させようとしている"という非難を避けられまい」という話が出てくるほど、『リネージュ』は1ゲームタイトルの域を越え、韓国のゲーム産業を代表する存在になっているからです。また『リネージュ』というタイトルの規模があまりにもデカすぎで、PCバンなど絡んでいる関連産業の規模も大きいし、『リネージュ』がヘタすればゲーム産業全般についての投資心理も萎縮されがちですので、そんなすべての要素を考慮しなければならない状況だったはずだと思います。いわば政治、オトナの世界ってもんですね。まあ、とにかく『リネージュ』沙汰は15才利用可に判定されたところで一段落されました。

私は一応『リネージュ』の18才利用可に賛成する方で、だからこのコラムもそういう風に流れましたのですが、『リネージュ』が18才利用可か、不可かの問題は、本当は今の時点では判断できない問題なのでは……とも考えております。ゲームという遊びが産声をあげてから20余年。そのうちオンラインゲームはせいぜい6～7年。まだ確立されてないもの、定義できないものがあまりにも多いじゃないですか。だからこそ面白い世界であり、みんなその中であんな仕事、こんな仕事しているのでしょう。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!



テリョン（鄭泰滝）（bulmory@gamerz.co.kr）：今回の『リネージュ』沙汰で韓国ゲーム業界は大きな進展を成し遂げたと思います。『リネージュ』沙汰をきっかけにゲームに関する社会的な論議、いろんな談論が行われたのですから。そこで私も満足です。

Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

第10回
『リネージュ』、審査で18才利用可と判定される。其の2



結局は15才利用可ということで一段落

『リネージュ』問題は日本でも充分にありえる事例。その顛末には否応にも興味が沸きます

はい〜韓国のテリョンです。今回の韓国ゲーム電文では前回に続き、オンラインゲーム『リネージュ』の18禁利用可判定について書かせて頂きます。始める前に、前回のあらすじをいささか述べますと……。

「『リネージュ』は一般的なオンラインゲームとはかなり違う。『リネージュ』はPKを助長するシステムを持っていて、それがなぜかユーザを引き込む最大のウリとなっている。アイテムの現金化もごく普通で、金目当てで『リネージュ』をプレイする人もすごく多い。少なくとも一日日本円で5000〜7000円は稼ぐ。ってなわけで『リネージュ』関係のオンライン犯罪も多発し、たまにはオフライン犯罪につなぐことさえある」

——ということでした。じゃ、それでは韓国ゲーム電文“『リネージュ』18禁”の後編を始めます。

韓国には映像物等級委員会（略して通称映等委、以下映等委）という機関があって、あらゆる音盤、映画、ゲームなどの利用等級を設定（審査）します。まあ、こういうのは世界のどこに行ってもあると思います。審査ということ自体に不満がないわけでもないのですが、実はまったく余計な行動だとも思っていません。小学生がなんの制限もなしでポルノを見られる社会にはさすがの私も反対します。

日本と違うのは、日本のCEROなどは民間機構であるが、この映等委というのは政府傘下ということです。そのためか、たまには妙に固いと感じることもありますが、とか言って滅相もないこと言ったりはしません。ここの審査から“これはダメ”と言われて発売が不可能になったゲームは今までたった一つしかありませんでした。何かと言えばあの有名な『GTA』ですね。ちなみに韓国で審査を受けずにゲームを発売したら、音ビ法（音盤及びビデオ物関連法、略して音ビ法）という韓国の法律を犯すことになり、該当ゲームはいわば不法ゲーム物というシロモノになって、取りしまりの対象になります。韓国で発売されるPS 2 ゲームも、勿論すべてここで審査を受けてから発売されますね。

映等委は映像物の等級を大きく2つに分類します。一つは18才以上利用可、もう一つは全体利用可です（12才利用可と15才利用可もあります）。18才利用可というのは18才以上利用可ということで、一応18才未満の人間には販売できないようになっていますが、まあその気になれば18才未満の人間が買えないものでもないです（最近の青少年って、ごっついツラしてるヤツ多いし）。18才利用可ゲームと凄そうに言っても、日本の18禁エロゲーみたいなもんではなく、“このゲームには暴力的な表現がまあまあ入っとるよ”というくらいのもんですしね。でも、やっぱり子供ってゲームを親に買ってもらいますし、その場合この等級というのがゲームのことをよく知らない親が子供にゲームを買ってやる時の判断基準になったりしますから、販売量に影響を及ぼすのは事実です。だけど、オンラインゲームの場合は話がちょっと違いますね。このくらいで済まないの。だから『リネージュ』の18才利用可判定で韓国ゲーム業界が問題沙汰になったわけです。

去る2002年10月17日、映等委は『リネージュ』の等級を18才利用可に判定しました。それは韓国ゲーム業界の一大事でした。はたして『リネージュ』が18才利用可に判定されるといったいどうなるのでしょうか？　この質問に簡単に答えますと、オシマイという４文字に尽きます。

18才未満ユーザだちがゲームをプレイできなくなるのは勿論のことで（親の同意があればプレイ可能）、既にIDを作ってゲームを楽しんでいた18才以上の“オトナ”会員たちも成人認證という面倒くさい作業をしなければなりません。『リネージュ』のユーザの中で、18才未満年齢層は全体ユーザ

E.C.M Electronic. Composed. Music. Vol.10

GMトピックス

▼疑惑の『ダライアスR』
GBA版『ダライアスR』（PCCWJ社発売）に音楽盗用の疑い。なぜか『ファンタジーゾーン』の楽曲がゲーム中に流れている。この件に関して、作曲者Hiro師匠の在籍するヒットメーカー社に問い合わせたところ「全く知りませんでした。対応は今後協議します。」との回答だった。

▼景品とか限定とか……
今回、Xbox版『真・女神転生NINE』DX版特典のサントラと、『怒首領蜂大往生』スコアトライアル景品を紹介したかったのだが、入手できなかった。景品や限定品のオマケという手法が多い現状に疑問を抱く次第。

▼幻の音源がCD化
サイトロンより『セガアーケード80's Vol.1』が2月19日に発売予定。『忍』『フリッキー』『三輪サンちゃん』といった収録タイトルにオールドゲーマーは興奮必至！　今後のシリーズ化、他社作品の新規収録にも期待したい。

▼ごあいさつ
ゲームの音に焦点を当てた当コーナー、今回で最終回でございます。皆様がこれからも「イイ音」に出会えますように。では再見！

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（ノイズファクトリー）

古くは『航空騎兵物語』から、『餓狼伝説』や『豪血寺一族』シリーズなど格闘ゲームの曲を多く手掛けた田中敬一氏の新作。

ネオジオ全盛期を思い起こさせる、熱さと渋さを併せ持つ格闘ゲームらしい楽曲満載だ。上記タイトルの音に思い入れのあるファンはノイズファクトリーのHP（※1）で今すぐ注文しよう。

この勢いで名曲の多い『戦国伝承2001』もサントラ化希望！

V-レアサウンドトラック3（コナミ）

コナミスタイルドットコム（※2）で販売された通販限定商品、PS2版『ポップンミュージック7特別版』に同梱された1枚。

すわひでおとSanaが互いの持ち歌をカバーしあう試みや、藤井岳彦氏の持ち味あふれるリミックス、小野秀幸氏によるスカのロングバージョンなど、名前通りのレア音源が詰まった愉快なディスクとなっている。

限定品のオマケという販売形式だけが納得できないのだが……。

ワンルームサバイバル／セラニポージ（日本クラウン）

『ルーマニア』シリーズ内に架空のバンドとして登場した「セラニポージ」の2ndアルバム。

作曲担当のササキトモコ氏は『クライング』『スイッチ』『ナイツ』といった個性的なタイトルにも参加した作曲家。プロデューサーの福富幸宏氏の名前もコアなGMファンならお馴染みだろう。

その内容は近年のラウンジポップ系テクノが中心でGMらしくないアルバムだが、この心地よい音は文句なしにオススメだ。

パーフェクトプリンス（ギミックハウス）

PC用ソフトだが、崎元仁氏が担当する注目作。サントラCD同梱で販売されているため、ぜひ取り上げておきたい。（※3）

そのゲーム内容は、少量ながらボーイズラブ要素を含む育成ゲームであり、コアなファンも購入に戸惑いがあったようだ（苦笑）。

さて曲のほうだが、牧歌的で重厚な弦楽は出色の完成度を持っており、丁寧に作られたゲームによく合っている。崎元ファンだけでなく、良質なオーケストラ系GMを求める方にもどうぞ。

G-trance（ジー・トランス／罰帝）：意外と最終回って難しいスね。でも、キッチリ終われたのはありがたい次第です。当コーナーで度々お世話になりましたT・J！様、西村ケンサク（27）様、細江慎治様にも多謝！　ではまた。



レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
オリジナルアレンジ
ハイクオリティバージョン
¥1,800（送料・手数料込み）



V-レアサウンドトラック3
SET060 LC-908
（単体では非売品）



ワンルームサバイバル
CRCP-40026
¥3,000



パーフェクトプリンス
(PC)ギミックハウス
¥8,800

名作GMレビュー

【GREAT WALL（トルバドールレコード）】

今回紹介する「グレートウォール」は同人作品ながら、GM作曲家が多く参加したことで話題になり、オークションで高値取引されていた1枚だ。再販希望の声も多かった本作だが、昨年末のコミックマーケットにて再プレス版が無料配布され、聴きたくても入手できなかった多くの人を喜ばせた。

中潟憲雄氏や光吉猛修氏といったメーカーの枠を超えた作曲家の共演は聴き応え十分。ゲームという制約を離れた、各作曲家の個性を大いに楽しめる。余談ながら、後に『パカパカパッション』に収録される相原隆行氏の名曲「SUN」の原曲も聴くことが可能だ。

ゲームで流れる曲に魅力を感じたなら、その作曲家の個人活動も追ってみてはどうだろうか。残念ながらゲーム音楽から離れてしまった作曲家も多いが、より幅広い音楽に出会えることだろう。



トルバドールレコード（※4）
左：'93年8月／TTRC-0002
右：'02年12月／TTEC-0004

（※1）ノイズファクトリー　http://www.noise.co.jp/
（※2）コナミスタイルドットコム　http://www.konamistyle.com/
（※3）ギミックハウス　http://www.rits.co.jp/gh/
（※4）トルバドールレコード　http://troubador.panic.or.jp/

第2特集

背徳ゲームの愉悦



プレイヤーの脳髄を死激し、獰物としての本能を核醒させる暴力ゲーム&エロチックゲーム。

いつも想憎力をかきたてる「ヤっちゃ駄目」という縛りから解き放ってくれるのは、やっぱりゲームしかない。

この無情の喜び!! 刺腹の快感!!

2度と引き返せない道であると知りつつも、躊躇せずにその一歩を踏み出せる、殴頭児気のあるヤツだけ俺についてこい!!

イラスト：晃ル野栄司

背徳ゲームで販売数を引き上げろ
～アメリカでの性表現問題から～

売れるのは面白い証拠だと割り切れないこともある。けれどもやっぱり手に入れたい。本能をくすぐるゲームたち。

タブーをあえて刺激するゲームを発売することで、ヒットタイトルが作れるのではないか……。『GTA3』の北米での大ヒットは、2匹目のドジョウを狙おうとする多くのメーカーを生み出すことになった。その中でも、大きな話題を生んだのが11月に発売になった米アクレイムの『BMX XXX』（PS2、Xbox、GC）である。10月に、大手小売りチェーンであるウォルマートや、トイザラスが販売を拒否したことで、物議を醸した。

このゲームは『トニーホークス・トップスケータープロ』が切り開いた特定のフィールド内で、高度な技を決めることでスコアを上げていくジャンルのゲームだ。『トニー』が、スケボーであるのに対して、『BMX XXX』は自転車でジャンプした後に、技を繰り出していく。それだけのゲームなら、どこにでもあるものだ。問題は、自転車に乗り登場するキャラクターたちが、売春婦という設定で、トップレスの状態で登場するという点だ。

アメリカでは、性表現が大きなタブーとされる。日本で売られているような18禁のソフトは存在さえも許されない。ポルノビデオでも、制服を着た少女を登場させることさえできない。

結局、アクレイムはPS2版については、全員水着を着用し、胸をはだけさせないと決定してリリースを行い、Xbox、GCについてはそのままリリースした。

大きな話題を呼んだが、ゲームそのものについての評価は「一世代前」のゲームと言われるなどさんざんなものだった。性をまだ知らない「中学生から栄誉を獲得できるだろう」（Gamespot）。

とはいえ、正確な販売量の発表はないが、セールス結果は決して悪くはなかったようだ。一世代前のゲームのキャラクターをセミヌードにするだけで売り上げが上がるのであれば、メーカーにとってこんなにいい話はない。

問題となっている『DOAバレー』

実は『BMX XXX』と同じくらい『DOAエクストリームビーチバレーボール』（以下、『DOAバレー』）が同じ理由で関心を集めている。『BMX XXX』の問題についての論説で、『DOAバレー』は、「このゲームはビーチバレーについてのゲームではない。10代の男性ののぞき見したいという望みのためのゲームだ」（Gamespot）と厳しい論調でメーカーの姿勢が非難されている。このゲームにバレーのリアルさを求めていないことは、日本人にとっては当たり前のことなのだが、ギャル

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください	『スプラッターハウス』棒で殴った時の「グチョッ」という感覚が忘れられません（岡山県　ハートフル）

ゲーが日常的に販売されている状況にないアメリカでは、この程度の性表現でも大きな問題になる。

私は、東京ゲームショウの際に来日したアメリカのメーカーの知人たちを秋葉原に案内した。彼らが開発しているゲームは、FPSで敵はこれでもかとグロテスクで、血が飛び散り、暴力表現丸出しのゲームだ。そのダークさは日本人には不愉快にさえ感じさせるものがある。彼らは、海洋堂などにディスプレイされている、暴力的な雰囲気のキャラクターに強く反応し、興奮していくつもブリスターパックを買い込んでいた。

しかし、18禁のものもある同人誌ショップなどを案内すると、顔を赤らめて、私が説明する前にそさくさと立ち去ろうとした。彼らにしてみれば、暴力表現には慣れているけれど、右も左も露骨な性表現が行われていて、しかも、18禁とうたいながら、実際は年齢に関係なく誰でも買えることのできる性商品の羅列には驚いたようだ。

この奇妙さが、タブーだ。これは歴史的な積み重ねの影響が大きいため、国や地域によって大きく異なる。

ただ、『BMX XXX』は日本ではコンシューマでは発売できない。トップレスの女性をゲームに登場させることそのものが、SCEの日本法人の倫理規定に違反するからだ。他のハードも実質発売できないだろう。むしろ、アメリカではGCでトップレス表現が許されるという方が日本人には不思議に思える。

しかし、日本ではパンチラならばコンシューマ向けのソフトでも許される可能性がある。PCについては説明の必要もないだろう。

40年前の真剣な裁判も今や関係なくなった

20世紀は、メディアの発達によって、常にタブー表現を拡大する歴史だったと言ってもいい。'62年に日本で起きた18世紀の作家マルキド・サドのポルノ的な小説の翻訳を公共の場所で販売したことが、性表現を禁じる刑法に違反するとして、裁判が行われた。有名な「サド裁判」だ。

純粋な芸術表現であり、表現の自由として認めるべきだとして証言台には、大江健三郎氏といった当時の文学界を代表する人々が立った。結局、裁判は勝利し、サドのポルノ小説が次々に日本に持ち込まれるきっかけとなった。

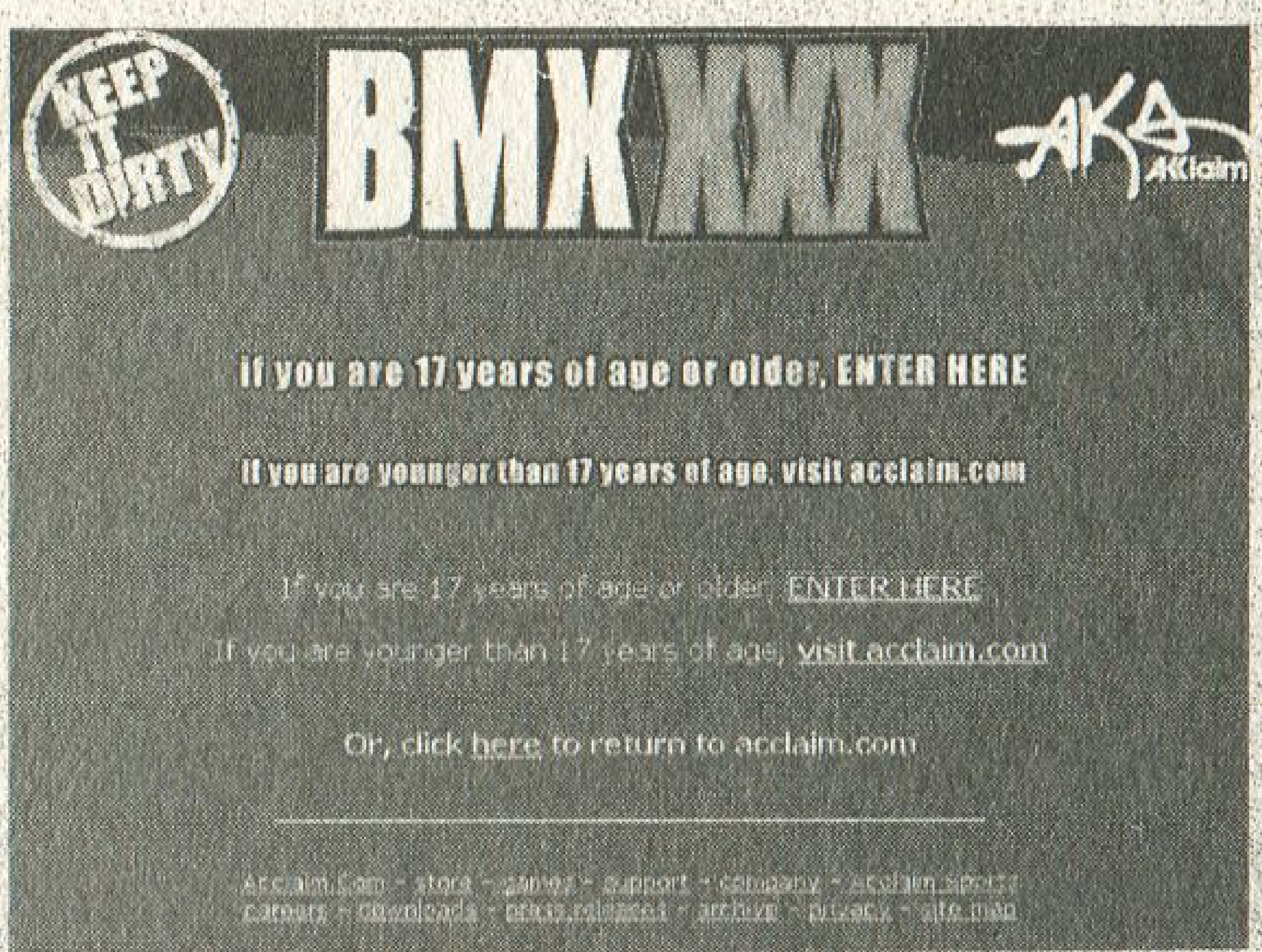
しかし、今になってみると、サドの小説で描かれている性は、今の日本を取り囲む性表現の洪水に比べればかわいいものに見えてくる。40年が経過する間に、タブーではなくなり、関心は失われ、「サディスト」という言葉だけが残った。

タブーは時代によって変化していく。今は、どのような欲望でも満たそうとする資本主義の論理のなか、次々にタブーへの挑戦が進んでいる。ゲームのハードの表現能力が上昇したために、ポリゴンのキャラクターでさえ、性の観賞対象としては男性の気持ちを充分にそそるものになってきた。

男性は性に対して常にお金を払う。だから、性表現によって、ユーザーを獲得しようというメーカーの論理が登場してきても当然だ。表向きは18禁、しかし、実態はそうではないというように、いろいろな理由をつけて、性表現を進めていくゲームが登場する可能性が高い。『DoAバレー』がアメリカでも成功すれば、その傾向には拍車がかかるかもしれない。

露骨にセックスをテーマにしたコンシューマ向けのポリゴンゲームはまだないが、多くの男性ユーザーが本音では、それを求めていないとはいえないだろう。

『BMX XXX』にPC版が登場すれば、それは日本に持ち込まれるだろう。ただし、キャラクターは日本人好みでないので、あまり成功できないかもしれないが。

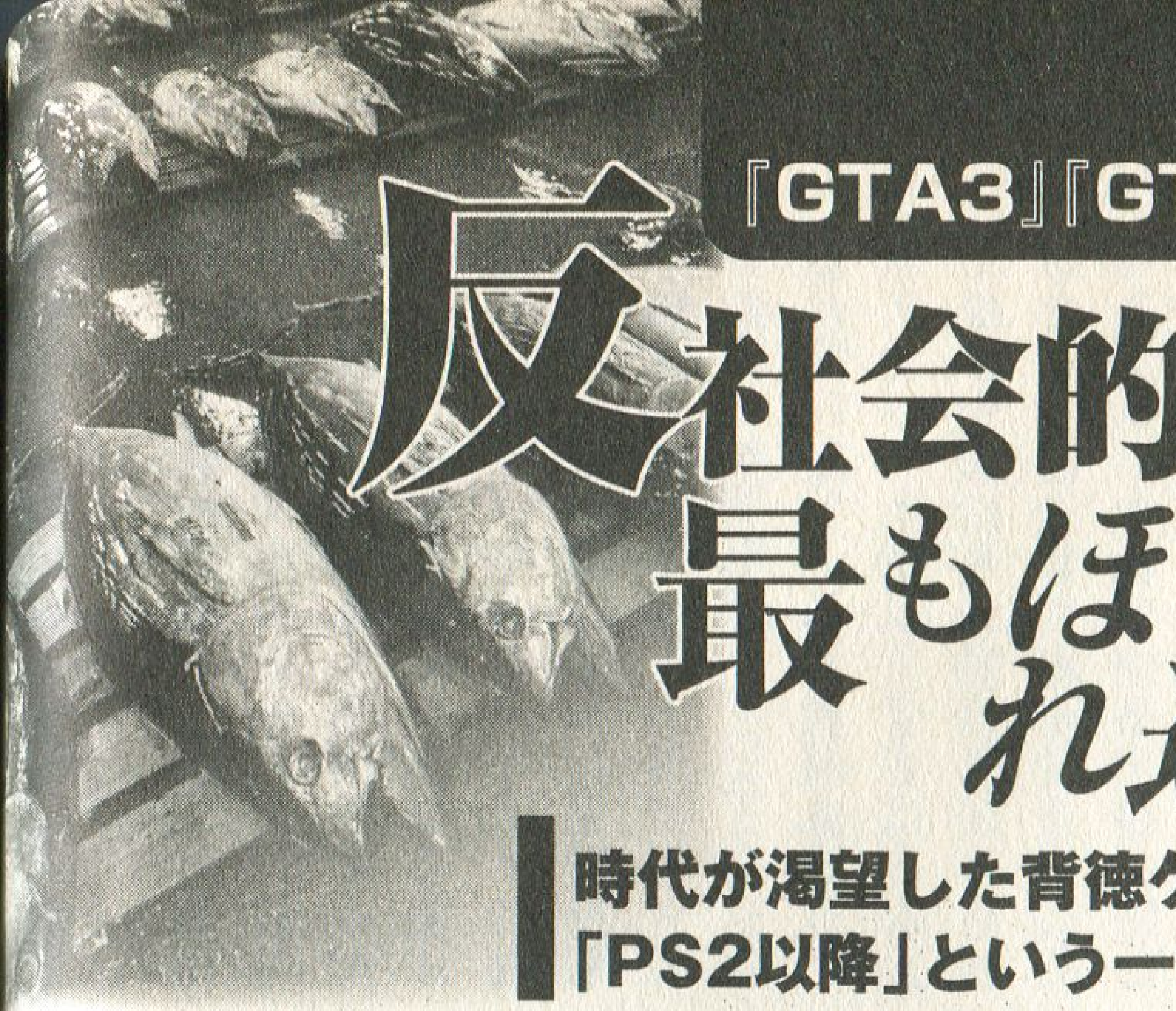


『BMX XXX』の公式サイトは閲覧者が17歳以上か否かを問う年齢認証付きだ。

新清士（しん・きよし）：ライター／作家。ゲーム開発者の国際NPO、IGDA東京（国際ゲーム開発者協会東京支部 www.igda.jp）のコーディネーターを引き受けているため、どっちが本業なのかわからなくなっている気もしてます。

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください

『影牢～刻命館真章～』自分を追いまわす敵がワナにはまってくるくる飛んでいく様に笑いが止まりません（福岡県 カゼ・イユン）



『GTA3』『GTA：VICE CITY』には答がある!!

反社会的な暴力ゲームに最もほれ込んだのは誰だ

時代が渇望した背徳ゲーム『GTA3』。その空前のヒットから、「PS2以降」という一つの時代を読み解くことができた。

『GTA3』とは

全世界で500万本売り上げたPS2ソフト（『メタルギア・ソリッド2』と同等数売り上げている）。グラフィックが前作より大幅に向上したため、強盗・殺人などといった内容の暴力性がより問題視されるようになった。日本では北米版のPS2本体（3万円強）を購入するか、日本語解説書付のPC版で遊ぶしかない。昨年11月には続編『GTA：VICE CITY』も発売されている。

ゲームの持つ背徳性はライト層に訴えた

『GTA3』と『GTA：VICE CITY』（共に北米版PS2、以下、『GTA3』シリーズ）をプレイしているうちに、一見何の関連性も見られない2つのゲームとの共通点を見出すことができた。それは、『真・三国無双』シリーズ（PS2）と、『どうぶつの森』シリーズ（N64、GC）である。『GTA3』シリーズとこれらのゲームは、「シナリオを進めなくてもゲームとして成立する」という点で共通している。そして、「単調だがゲームとして成り立つ図式」は'70年代後半に多くのゲームユーザーを生み出したシューティングゲーム全盛期を踏襲しているようにも感じられるのだ。

シナリオ・ミッション・おつかいの存在を無視した場合、『GTA3』シリーズは車でラジオを聞きながら、通行人と（殴りあいや撃ちあいによる）フィジカルコミュニケーションをとりつつ、3D空間を闊歩するゲームである。

『真・三国無双』シリーズは広大な3Dフィールドを刀剣タイプの武器を使いながら、時に馬や象を駆使し、敵を倒しながら闊歩するゲーム、とでも言えるのではないだろうか。ちなみに『どうぶつの森』は、そのまま森の仲間とコミュニケーションをとりつつ、好みのアイテムを収集しながら村を闊歩するゲームである。

いずれもコア・ゲーマーの憶測に反して、予想外のヒットを飛ばした3作品には、ライトユーザーを取り込む要素があったのだと結果論的に断言せざるを得ない。

PS2以降のゲームに求められるものを読め

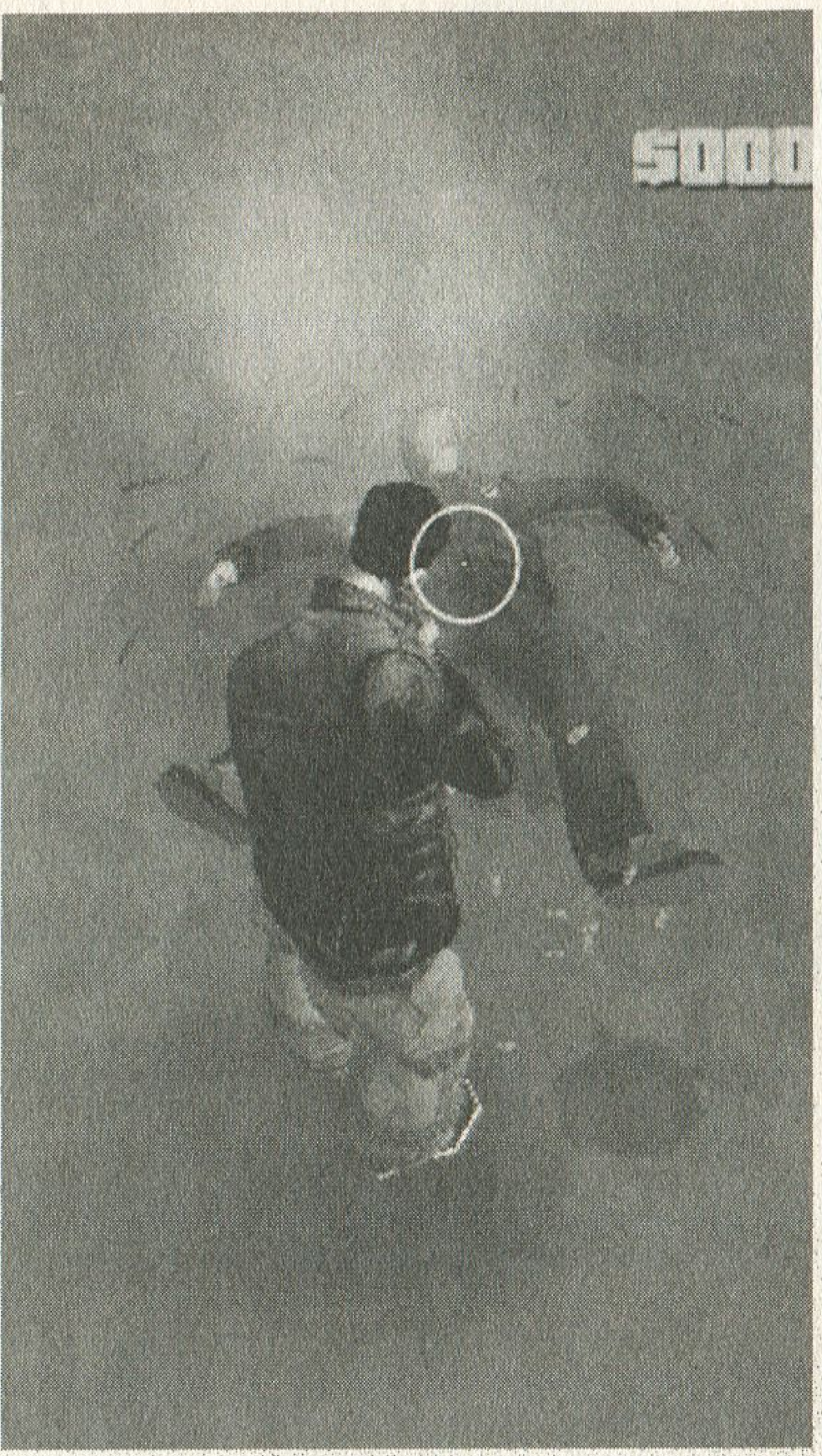
お世辞にも3D表現が美麗であったとは言えない初代プレイステーション全盛期に同機を購入したライトユーザーは、立体表現が可能という機能そのものよりも、「手軽に」「短い時間で」「クリアを目指さなくても」遊べるゲームであれば、購入していたように思われる。それは『パラッパラッパー』や『どこでもいっしょ』の大ヒットにも反映されている。

だがプレイステーション2（以下、PS2）が全盛となった今、ライトユーザーの訴求するものは明らかに変化した。それはPS2開発時より、SCEが強調してきたPS2のゲーム機としての競合優位性と、ピッタリ一致している。つまり、「ノンインタラクティブCG（＝ムービー）並のクオリティーでインタラクティブゲームを再現する能力」と「DVDソフトに対する互換性」である。

このメーカー側の主張を額面通りに受け入れたライトユーザーは、

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください	『エイリアンストーム』エンディングが粋……と言うのは俺ぐらいですが（東京都　ノリオ）





PS2のスペック詳細など技術的背景を気にするはずもない。結果的に彼らは、それらの主張をPS時代に浸透したライトユーザー系の訴求点上に盛り込んだように思われる。つまり、現在のライトユーザーの購買欲をそそる商品は「手軽に」「短い時間で」「クリアを目指す必要がない」上に「ムービー並のクオリティーでインタラクティブゲームを再現する能力」（あくまでも彼らの許容範囲内のクオリティーだが……）のあるゲームであり、それを満たせるゲームがなければ、DVDで映画という選択になる。

逆に、以上の条件と個人の満足度が無相関であるライト系ユーザーは初代PS（またはPSone）を所有しているだけで、現在でも充分満足しているはずだ。N64及びGC用に開発された『どうぶつの森』シリーズの予想外のヒットには、子供たちのために同機を購入していた両親層（彼らもライト系ユーザーだ）による購入が大きく貢献したのではないだろうか。

いずれにしても、これらシリーズがライトユーザーの購買意欲を引き上げたのは間違いない。

このような現象が欧米でも起き得ると前提すると、『GTA3』シリーズを購入した消費者には、かなりのライトユーザーが含まれていたと結論づけられる。ワールドワイドで総売上600万本以上のオリジナル、及び初回出荷が400万本と言われている続編の数値がそれを物語っている。

日本型『GTA3』が生まれ育つ可能性は

筆者が米国滞在時に聞いたライトゲームユーザーで本作を購入した人のコメントが、欧米系ライトユーザーの真意を明確に伝えていると考えられる。

「実は、自分がギャングになったり、人を殺したりなんていうのには興味はないのさ。ただ、疲れて家に帰ってきた時に通行人を気にせずにお気に入りの車に乗って、ラジオを聞きながらクルーズできるだけで充分なんだよ」

では、『GTA3』シリーズの日本でのブレイクが見込めないのはなぜだろうか。

それは「CGに求められる美麗さの敷居」、「ゲームと現実の割り切り」及び「操作性の敷居」ではないだろうか。海外では「ギャング物」の世界観を自分達とは無縁のこととして割り切れる傾向にあり、日本人が「ヤクザ物」に感じてしまう生臭さとは明らかに異なっている。これに加えて、日本のライトユーザーのグラフィッククオリティー及び操作安定性に対する許容範囲が、欧米に比べ狭いのが、『GTA3』シリーズ日本進出への敷居を更に高くしている。

ならば、日本人でも満足できる『GTA3』シリーズは成り立つのだろうか。『真・三國無双』シリーズの大ヒットがそれを予兆していると言える。また、基本的には戦略を考えずにコマンドを押しても、ストーリーが進行する『FFX』が発売以降今だにファミ通誌の読者が選ぶTOP20で他作品をほぼ倍以上引き離してランキング1位に選ばれつづけているのにも、そういった背景があるのだと推測せざるを得ない。そして、これらライトユーザーの趣向は、メーカー側の事情と独立して存在し続けるということも認知しておく必要があるのだ。

DRAGOMWAR1（どらごんわぉー・わん）：現在中国放浪中の英語のなんでも屋。これから上海あたりに移動します。上海になにかおもしろいモノ、ギャジェットがあるという情報は、dragonwar1.yahoo.co.jpまで

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください
該当するかどうかわかりませんが、『バロック』の血の跡は良かったな〜（東京都　西双版納）

小さなシールが主張するゲームの年齢別区分

購入時に年齢を確認されるわけではないのに年齢別とはこれ如何に。CEROが進める年齢別レーティング制度の真のねらいは——

CEROって？

昨年6月にCESAから独立する形で設立された「コンピュータエンターテインメントレーティング機構」の略称。「セロ」と読む。特定のメーカーや団体の影響を受けずに、国内のゲームを対象年齢別に区分する組織。区分されたソフトのパッケージには年齢別のマーク（右下）が印刷される。

現在は家庭用ゲーム機のソフトのみを審査・区分しているが、将来的にはPCゲームや今後発売されるであろうハードのソフトも視野に入れていくという。

規制せずに区分する動き始めたCERO

「誤解のないように言っておきたいのは、これは年齢別区分であって、ゲームを制限しようとか規制しようとか、ショップで分別して売ってもらわなければならないとか、そういうことではありません」

2002年10月から始まったゲームソフトの年齢別区分について、「区分」つまりレーティングを行っているCEROで理事をつとめる渡邊和也氏は、こう話す。

「おもちゃには『対象年齢5歳以上』などと表示がありますよね。要はユーザーへの情報の開示なんですよ。親御さんは外見からでは内容がわからないわけですから。ああいった感じでとらえていただければと思います。どうも『またなんか規制が始まった』と思われる向きがありますからね」（同）



「ショップにポスターを貼るなどして認知度を高めたい」と語るCERO渡邊理事。

CEROのレーティングは、アメリカでのESRB(Entertainment Software Raiting Board)をモデルとしている（詳しくは本誌2002年9月号をご覧ください）。区分の対象となる表現については表の通りである。

審査員は一般から募集され、特にゲームユーザーであることを求められるわけではない。2002年末の段階で、30名前後が審査員として登録されているという。

「20歳代から60歳代までばらつかせるなどして、審査に偏りが出ないようにしています。ですが、どうしても女性の率が低くなることは否めません。どんな職業に就いている方でも可能ですが、ゲーム業界に利害を持った方には遠慮していただいております」（同）

だが、ゲームを知らない人を審



あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください
『GTA』で、通行人を車で撥ねた時の感触がエゲツないです（大阪府　あきろと81）



査員にすることで、公平さを保とうとする意図はわかるのだが、逆に判断の曖昧さにつながってしまうことはないのだろうか。

「審査員には事前に講習を受けていただきますし、細かいマニュアルがありますから問題ありません。むしろCESAの倫理規定では、規定自体が幅広い表現ですから、十人十色の意見が出てきてしまうことが多かったですからね。ああいう場での多数決も、あまり意味がないのでは？　と思うこともありましたし」（同）

残虐シーンを含むゲームソフトに貼られる黄色い「注意喚起マーク」は、必要か否かだけをテーマに議論される。この場合、その境界線は幅を持つ「地帯」となり、「線」の要素がぼやけてしまうというわけだ。細分化・明文化された年齢別レーティングでは、その「線」を再び浮かびあがらせようというのだ。

こんな表現が審査対象となる!!（2002年12月現在）

◆性表現系

キス／男女間の抱擁／男女間以外の抱擁／裸体／性的なものを強く想起させる言葉／水着　など

◆暴力表現系

出血描写／身体の分離・欠損描写／死体描写／その他年少者に極度な恐怖を与える描写　など

◆反社会的行為表現系

犯罪助長描写／麻薬／虐待行為／非合法な飲酒及び喫煙　など

◆言語・思想関連表現系

言語・思想関連の不適切な描写　など

※加えて「直接的or間接的」「肯定的or否定的」など表現の度合いについても審査される。

レーティングしてこそ見えてくるものがある

10月からの2ヶ月間で、数十本のソフトが審査され、11月中にはレーティングのマークがついたものがいくつか店頭に並んだ。

審査されたソフトのうち、「全年齢対象」と指定されたものが約50％、「12才以上対象」「15才以上対象」が約20％ずつ、「18才以上対象」とされたものは約10％だった。

レーティング結果はメーカーが意図していたものとほぼ同様だったが、再審査となったケースも2、3例あったという。

「審査で多くひっかかったのは、暴力表現ですね。出血や身体分離、分離欠損などの表現です」（CERO浅沼弘愛氏）

対象的に、家庭用ゲーム機のソフトでは性的表現が問題となったものは、ほとんどなかったという。

現段階では、メーカーがCEROに審査料を支払う形でレーティングが行われているが、果たしてメーカー側にそこまでするメリットはあるのだろうか。

「これまでのCESAの倫理規定では、年齢区分という概念はありませんでした。つまり、すべてのタイトルが全年齢対象だった、とも言えるわけです。ですからメーカーは、低年齢層に配慮するあまり、上限を抑えて作らざるを得なかったわけです。そうすると10代後半より上のユーザーから要望があっても、応えられなかったというのがありますから」（渡辺氏）

つまりメーカーは、このレーティングに賛同することにより、ゲームにおける表現の幅を広げる可能性を手に入れられる、というわけだ。

またCERO側にはメーカー、ショップ、ユーザーに対する拘束力は一切ないところを見ると、CEROとしては、制作者と購入者それぞれに責任の所在を意識してもらうという狙いもあるようだ。

「国内で販売されるゲームすべてをCEROでレーティングできるようにしたい」と渡辺氏は語る。

だが、アメリカとは異なり、日本ではまだまだ「レーティング」という言葉が知られていないのが実状である。この概念をいかにして国内に浸透させていくのか。これはゲーム業界のみならず、すべてのマスメディアが注目すべき点であろう。

CESAの倫理規定とは

社団法人コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA）で、'97年に制定されたゲーム中の性的表現や暴力表現を自主規制するガイドラインのことをいう。'99年の内容一部変更にともない、いわゆる「注意喚起マーク」がソフトのパッケージに貼られることとなった。

前川一志（まえかわ・かずし）：取材も好きなゲームライター。年を越したあたりからCEROのレーティングマークをよく見かけるようになりましたね。マークが少し小さいような気がしなくもないですけども。

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください	『デスピリア』人喰い、人豚、人体改造、薬、殺人、強姦、などなど盛りだくさんな内容です（宮城県　センジャック）

驚愕!! 大中華圏のエロに使われる意外なジャンル

――まだまだエロに対する規制が厳しいとされる大中華圏。そこに背徳的なモノが食いこむ余地などないように見えるが――

強く根付いた「抗日」を逆手にとって売る!!

「なんで日本人はあんな残酷なことをしたのですか？」この質問はマレーシア、シンガポール、台湾などアジア諸国の人々と親しくなると必ず問われる質問だ。そんなこと言われても当然、「生まれていないので分かりません」としか言いようがないのに、聞かないわけにはいかないらしい。この様に、大中華圏を超越し、韓国、マレーシアをも巻き込んだアジア圏には大なり小なり「抗日意識」というのは必ず存在する。「日本のモノは好きだが国は嫌い」という表現を耳にするのが日常茶飯事であるのもそのためだ。そして、そのような意識がある限り、それを市場として活用しようという意識も必ず芽生える。



内容的にエロ描写はほとんどないんですが、パッケージのロマンポルノなインパクトは大。

著者が台湾、マレーシアなどのナイトマーケットを訪ねて驚かされたのが、ビデオ・VCDコーナーの片隅に、必ずと言っていいほど『731特殊部隊生体実験』、『日軍慰安婦』といった題材のVCDが陳列されていることだ。『慰安婦』の方は単刀直入だが、『特殊部隊』のVCDすら、よく見ると『恐怖女体実験』とある。

民主主義を導入しはじめて20年が経っているとはいえ、性をテーマにした商品を製作・販売の自由は、実質的にはまだ与えられていないこれらの諸国では、ブラックマーケットなどで日本・欧米または韓国製のエロビデオを入手する以外AV商品へのアクセスは不可能である（はず）ため、ポルノでないことは確かなのだろうが、カバー、キャッチなどを見る限り、どう考えてもそういうコンテックスで、購買意欲をそそろうとしているとしか思えない。

日本軍をあつかった作品の中には、確かにドキュメンタリー的なまじめなものも多数存在する。それは被害者国という立場として当然のことだ。だが、本ページの写真の通り、中には『抗日』であること、当時の惨劇をありのまま教育する必要があること、という被害者意識を温床としながら、普段は許されないテーマ（エロス）を題材とすることを正当化して販売しているケースもあるのだ。

写真のように、これらの深刻なテーマをエロス（当然まがいもの）に転換したごとき表現をVCDカバーにして、販売するのは、たとえ「抗日意識の存在」を考慮しても信じられないとしか言いようがない。利益あるところどこでも突き進む大中華圏の商売魂には、ただ平伏するばかりである。そして、その商売魂をデジタルエンターテイメントというジャンルに転化したとき、エンターテイメントの新風を巻き起こす可能性があるのだ！

陳国中（ANDY・CHEN）：米国生まれのアジア系サブカルライター。マレーシアの海賊版は最高。この前も『ロード・オブ・ザ・リング』観ながら「おい、頭どけろよ!!」と思わずどなっちまった、って、なんでDVDで観客の頭気にしなきゃいけねえんだよ！　編集部の皆さん、ちゃんとした日本語に直してくれてありがとね！



背徳ゲームの愉悦

大中華圏ゲーム事情・バイオレンス編

驚愕!! ついに出た! 日本軍鬼撃ちまくり背徳ゲーム!!

発売されないワケがない抗日ゲーム。君は帝国時代の元気な日本兵を叩きのめすことはできるか!!

いつかは出るぞと言われていたアンタッチャブルなジャンルに中国のゲームメーカーがその手を染めた!! 「抗日」を題材にシューティング・ゲームが発売されたのだ! EPIE GAME社開発、発売の『抗日—血戦上海灘』(以下、『抗日』)である! いたたまれない気持ちをおさえつつ、さっそくメーカーを訪問し、β版をプレイしてみた。

「プレイヤーは上海抗日団の一員として、日本軍鬼たちを倒して行きます」筆者の取材を快く受け入れてくれた王さんの説明も上の空に、とりあえずスタート。

同社は『抗日』を開発する前にロボットモノのFPSを3Dエンジン「ANGELICA」も含めて開発した、中国でも技術力の高いメーカーだ。今回は、汎用性の高い「ANGELICA」を使用しながら、テーマを戦争シューティングにしたという按配。

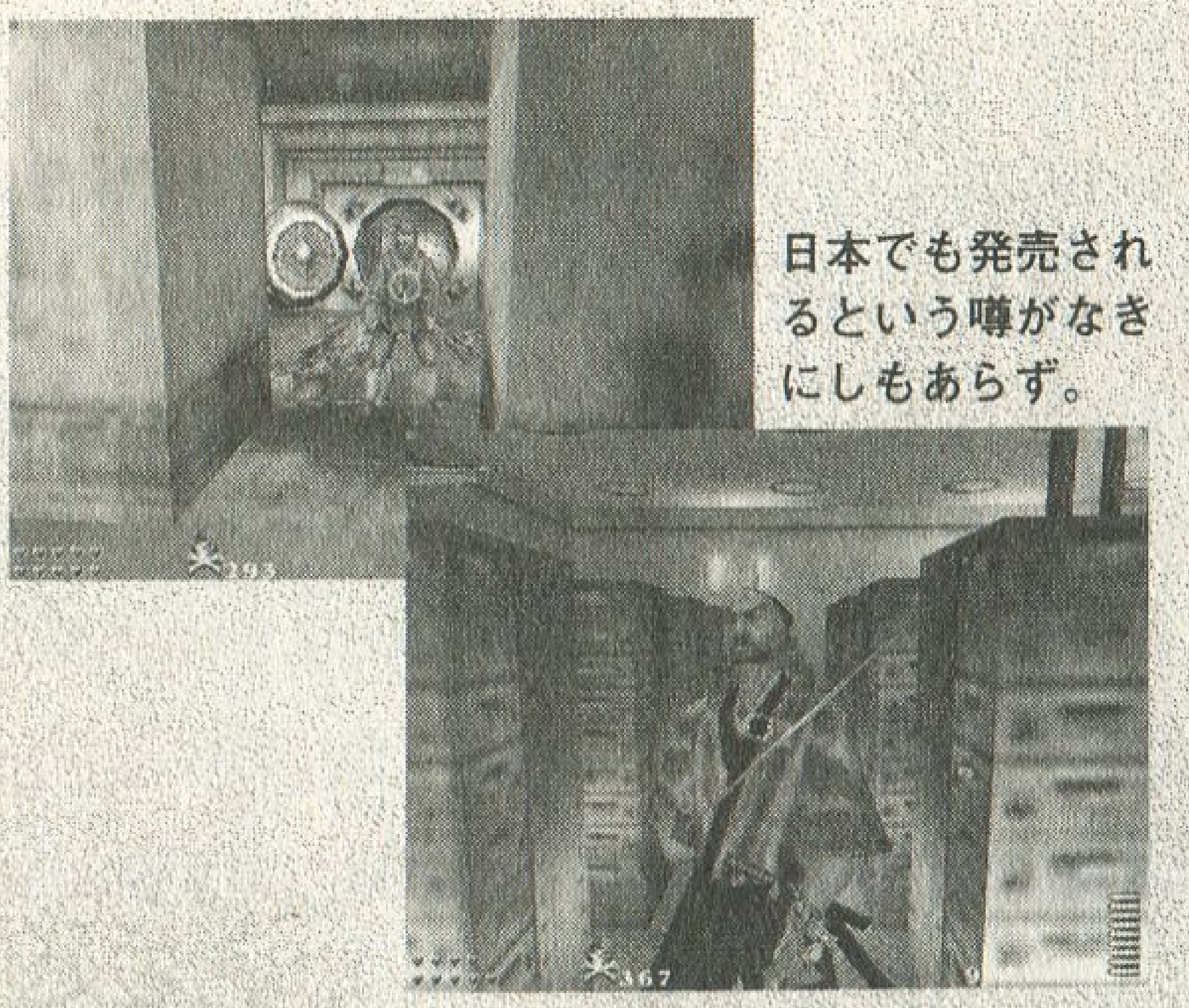
さっそくビルの影に隠れるべく方向ボタンを押したが、反応がない。おかしいなと他のボタンを押すも自分の指示とは関係なく進む。「これはFPSじゃないね。どちらかというとセガの『バーチャ・コップ』(以下、『バーチャ』)に近いよ!」

ああ。そういうことね。FPSの逃げる、隠れる、撃つという駆け引きからくるエンターテイメント性よりは、ひたすら撃つことに醍醐味を感じさせるゲームにしたわけだ。日本軍が上海を占拠してからの戦いらしく、道端、ビルの裏、窓などところかまわず日本兵が出現。それをガンガンライフルで打ちのめしていくのだ。日本兵がバタバタと倒れていく。モーション・キャプチャーで、首や腹を押さえて崩れるように倒れる姿はあまりにもリアル。思わず「イエ~イ!」と歓声を上げてしまった自分に罪悪感を抱いてしまった。

『バーチャ』同様、女の子も出てくる。その姿を追っかけるように日本兵が走る。いいのかこれで! と思いつつも仕方がないので日本兵を倒す。と、終盤にかかってきたらしく、ちょんまげに袴姿で刀を振舞わす新キャラ登場。「日本から流れて中国に来た浪人ね!」とは王さんの談。ツッコミを入れる間もなくボスキャラだ。

「ボスは軍仕官ね。強いよ!」確かに強えぇ! 何十発撃っても画面中を飛び回りやがって! これは強いんじゃなくて、理不尽だよ! 「最後はもっとすごいよ! 忍者も出てくる」の言葉には絶句。

「これ売れるの?」というちょっと辛口の質問に、「中国・台湾・香港、OK。韓国、アメリカもね」と王さんはさらり。中国人の壮大さと「抗日意識」という市場の潜在性に圧倒された一日でした。


日本でも発売されるという噂がなきにしもあらず。

DRAGOMWAR1 (どらごんわおー・わん):現在中国放浪中の英語のなんでも屋。これから上海あたりに移動します。上海になにかおもしろいモノ、ギャジェットがあるという情報は、dragonwar1.yahoo.co.jpまで

世界に負けるわけにはいかない

背徳ゲームの出所を追え!!

暴力的・性的ゲームに鋭く目を光らせる人々に負けず、ゲームの魅力をユーザーに伝えようと全力投球し続ける雄姿を見よ。

いったい何処から生まれてくるの

昨年の背徳ゲームといえば、なんといっても『Grand Theft Auto3』(以下、『GTA3』)に尽きるだろう。だが、近年低下傾向にあるとはいえ犯罪検挙率世界一を誇る日本では、なぜかPS2版が発売されないままだ。現在の日本とはかけ離れた舞台設定のゲームなのだから、むしろ諸外国よりも障害は少ないはずではないのだろうか。グリム童話のねむり姫は、糸車が危険だという理由で国中から隠されていたために、初めて糸車を見た時にケガをするはめになったではないか。TVゲーム大国のユーザーが世界で500万本以上売れたソフトを簡単に入手できないというのはなんとも情けない話だ。

結局、日本ではPC版『GTA3』の英語版が日本語のマニュアル付きで発売されている。発売元のズーは『ルーラのセクシーピンボール』や『サドンストライク』など男臭いPCゲームをリリースしており、この2月にはボスの命令に忠実に従うマフィアを操る『マフィア』の日本語版を発売する。その一方では、医療関係のシステムも多数開発するなど、あらゆる意味で懐の深いメーカーだといえよう。

家庭用ゲーム機のソフトメーカーとしては、カプコンが比較的背徳性の高いゲームを製作している。2002年だけを見ても、GCで『バイオハザード』『同0』、PSで『鬼武者2』『クロックタワー3』、Xboxで『幻魔　鬼武者』と、ゾンビであったり時代劇であったりと一種のオブラートに包まれてはいるものの暴力的な描写を多分に含んだゲームを発売している。同社の常務取締役開発本部長である岡本吉起氏が最近あらゆる媒体で『GTA3』を強く意識した発言をしていることなどから、この傾向が弱まることはしばらくないと考えられる。事実、『バイオハザード4』や『シルバー事件』などを手がけた須田剛一氏による『killer7』などといったプロジェクトがすでに動き始めている。

他メーカーのソフトでは、チュンソフトの『かまいたちの夜2』(PS2)が陰惨な描写でプレイヤーの心理状態を追い詰めるというテクニックをうまく駆使してい



家庭用ゲーム機のメーカーとしてはカプコンが良質の背徳タイトルをリリースしてくれそうだ。

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください	『弟切草』弟が母など食べてしまうエピソードがあったよーな……(岡山県　たう)



たのではないだろうか。

強烈すぎるマイクロマウス

　再びＰＣゲームに話を戻すと、マイクロマウスが背徳ゲームとは非常に縁の深いメーカーである。本誌を発行するマイクロマガジン社の関連会社にマイクロハウスという広告代理店があるが、何の関連もないまったくの別会社であることは言うまでもない。

　マイクロマウスでは、昨年末に水着美女による60フレーム／秒の実写格闘ゲーム『ビキニカラテ』をリリースして一部で話題になったが、ほかにも18禁のリアルタイムのシミュレーションゲーム『フーリガン』や救急車版『クレタク』ともいえる『アンビュランスドライバー』などといった他メーカーでは決して真似できないラインナップのＰＣゲームを発売していることで有名である。

「実際に遊んでみて、おもしろいと思うものをリリースしているだけ」という話だが、タイトル選出のセンスには脱帽するしかない。この2月には全米で発売禁止になった『ポスタル』の進化形続編『ポスタル2』の発売も予定されているなど、どこまでも目の離せないメーカーである。ちなみにマイクロマウスでは、ゴルフスウィングの練習機や教育系のソフトも発売しており、医療系のシステムを開発しているズーと重なる部分があるようで非常に興味深い。



社員数など秘密に包まれた部分の多いマイクロマウス。今後もインパクトのあるものをリリースしてほしい。

家庭用ゲーム機ではＸｂｏｘに賭けろ!!

　では家庭用ゲーム機でこういったゲームが遊べる可能性は、ほぼないものとあきらめるしかないのだろうか。ファミコン／ディスクシステム全盛期には性的表現を含んだポーカーゲームなどが通信販売で売られていたが、そういったものも見かけなくなった。

　可能性として高いのはＸｂｏｘである。久々の本能剥き出しゲーム『DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL』が発売されたのも記憶に新しいが、日本仕様の本体でも使用できるアジア版のソフトが国内でも発売されるようになったため、日本語にローカライズされていないゲームも選択肢に加えることができるようになったのである。これらのソフトには、「ダーティゲーム」として指定された『James Bond 007: Nightfire』なども含まれているので、背徳ゲームの世界へ足を踏み入れるには最適だといえよう。

　2001年のアメリカ同時多発テロや昨年の「ゲーム脳」などを見てもわかるように、ゲームは歴史が浅いせいか、何かにつけマスコミの標的にされやすい。特に日本はことなかれ主義の国である。「危険な香りのする遊び」と「誰にも文句を言われることのない平穏」とを天秤にかけた場合、後者の方が圧倒的に重要視される傾向にある。そのような状況下で、「刺激」の使い方を熟知しているメーカーが逆風にもめげずコンスタントに背徳ゲームをリリースしているのはなんとも頼もしい限りである。

　昨年はゲーム業界にとって『ＧＴＡ３』の大ヒットにより、背徳ゲームの世界的な需要が証明された記念すべき年として、後世の人々に語り継がれるであろう。現在のところ、どうしても背徳ゲーム＝洋ゲーといった認識があるが、これを機に本年こそ日本から世界に誇れる背徳ゲームが発売されてほしいものである。

　閉塞したゲーム業界に風穴を開けるのは、背徳ゲーム以外に考えられない。もっとバイオレンスを！もっとエロを！

岡田健二
（おかだ・けんじ）
自称というか、本業ゲームライター。この原稿のために『マフィア』の英語版を遊んでみました。逃走してバット振り回して……って、あのゲームに似てる要素が多いような。

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください　『ギャロップレーサー』ムチで馬をバシバシたたく（神奈川県　へのしっぱい）

ビキニカラテ

プルンプルンに脳天直撃!! 露出の限界に挑んでビキニでカラテだ

使用前のご注意。カラテは空手ではございません。とくに日本在住の方ほど、重々ご確認ください。

櫛引直樹　プレイ時間：20時間



ジャンル：格闘ACG／メーカー：マイクロマウス／機種：Win98＆Me＆2000／価格：5,800円／発売日：2002年12月27日

お気楽極楽 ビキニでカラテ

『ビキニカラテ』（以下『ビキニ』）。果たして、このゲームのレビューの依頼をもらえた私は、ライターとして光栄なのでしょうかそれともイロモノライターとしての地位が確立されてしまったということでしょうか？　そんなライターとしての葛藤はともかく、『ビキニ』ですが、まずはっきりさせないといけない部分があります。それは、『デッド・オア・アライブ』（以下『DOA』）との関係です。比較され易いタイトルだとは思いますが、根本が違います。『DOA』は、〝誰に売るため〟に、〝何をすればいいのか？〟をトコトンまでに考え抜かれている作品です。『ビーチバレー』などをみて拒否反応を示すユーザーの方もいらっしゃいますが、あのタイトルも〝狙った本数〟は売れるでしょう（日本国内だけに留まらずにです）。

で、『ビキニ』さんです。こっちのタイトルは、ゲームとして見ると恐ろしいまでになにも考えてない雰囲気が漂います。『ビキニ』さんをゲームとして突っ込むことは……やっちゃだめです。それより、「なんで海外のチャイナ系はこうきっついんだ」とか「なんでロリがいないんだ!!」方面に突っ込むのが吉。とにもかくにも煩悩の暴走、中学時代に裏山の土手でカピカピのエロ本を鑑賞している気分を全面にだしてプレイしましょう。

ゲームとしてプレイしてしまうと、起き上がりにもアタリ判定があって、ダウンしてしまうと〝終わり〟なんていうのは、初代『鉄拳』の初心者時代っぽく、なおかつ『鉄拳』のように起き上がり攻防の駆け引きの妙は見出せず。キャラクターは『ストリートファイタームービー』のセンスをもとに選定。極めつけは、ゲーム内容と反比例してマシンスペックを要求する潔さ。やっぱり『ビキニ』さんは『DOA』のライバルなのだと痛感いたします。冒頭で書いたとおり、両タイトルは根本が違います。スタート地点が違うのです。ゲーム完成度というX軸では対極で、ゲームの完成度というY軸を持ちこむと更に判り易くなるでしょう。交点0を通過する対角線が長ければ長いほど、両者の対比は歴然。ただし、この関係を＝で結ぶのはムチャ以外のなにものでもありません。ライバル関係のみを切り出して、同じカテゴリにいれて「〇〇」やるくらいなら「〇〇」で充分」というのはナンセンスなので、止めた方がいいでしょう。

フェチ・フェチ・フェチ

さて、性の背徳を感じさせ、往年の「エマニエル夫人（年始の深夜はレギュラー枠）」のように、現



ビキニでカラテをしてくれるのはいいのですが、モデル選定に難があります。

在の少年の性開花に一役買いそうな『ビキニ』さんですが、そのゲーム性もサディスティックでございます。初期ボタン配置が、移動系がカーソルキー・攻撃系が数字キーと多くのキーボードでは、手を交差しなければならないじゃじゃ馬ぶり。オプションでキーコンフィグを行っても、思い通りに動けまへん。パッド必須。「お願いパパ、パッドも買ってぇん」と、お金の掛かる女です。

パッド装着で改めてプレイ開始ですが、そこは頭にスーパーがつくほどのSっぷりを発揮する『ビキニ』さん、さらなる苦行を背負わせてくれたりします。結局のところ、格闘ゲームとしては面白くなく、ご褒美画面もそんなに嬉しくない……これでは、なんちゃって女子高生よりタチ悪です。ですが、年増がセーラー服を着ることにグッとくるフェチもいるのですよ。そこは、よくフェチを分かっている『ビキニ』様、アノ手コノ手で興味を引いてきます。胸揺れのためだけに使っていると言っても過言ではない1／60フレームの滑らかな動き、「くノ一忍法帖」ファンにはたまらないバカ技の数々。さまざまな角度からフェチを刺激する、この上手さ。ゲームとしては、まったくなにも考えていないと断言すらできますが、フェチ世界の創造力は絶品です。というか、その部分に制作期間のほとんどを費やしているのではないしょうか。『ビキニ』さんを18禁とするのならば、エロさではなく、フェチ世界にお金を落とせる懐の深さと、経済力でしょう。その上で、〝笑える〟・〝使える〟といった用途が許せるようなら、至高のソフトになりうる可能性を秘めています。その逆もあるわけですから、「なんだこのゲーム!!」とキレるお子様は手をださないように18禁です。暖炉の前でバスローブに身を包み、グラスにワインを注いで薫りを楽しめるくらいの落ちつきを持てる人にはオススメです。

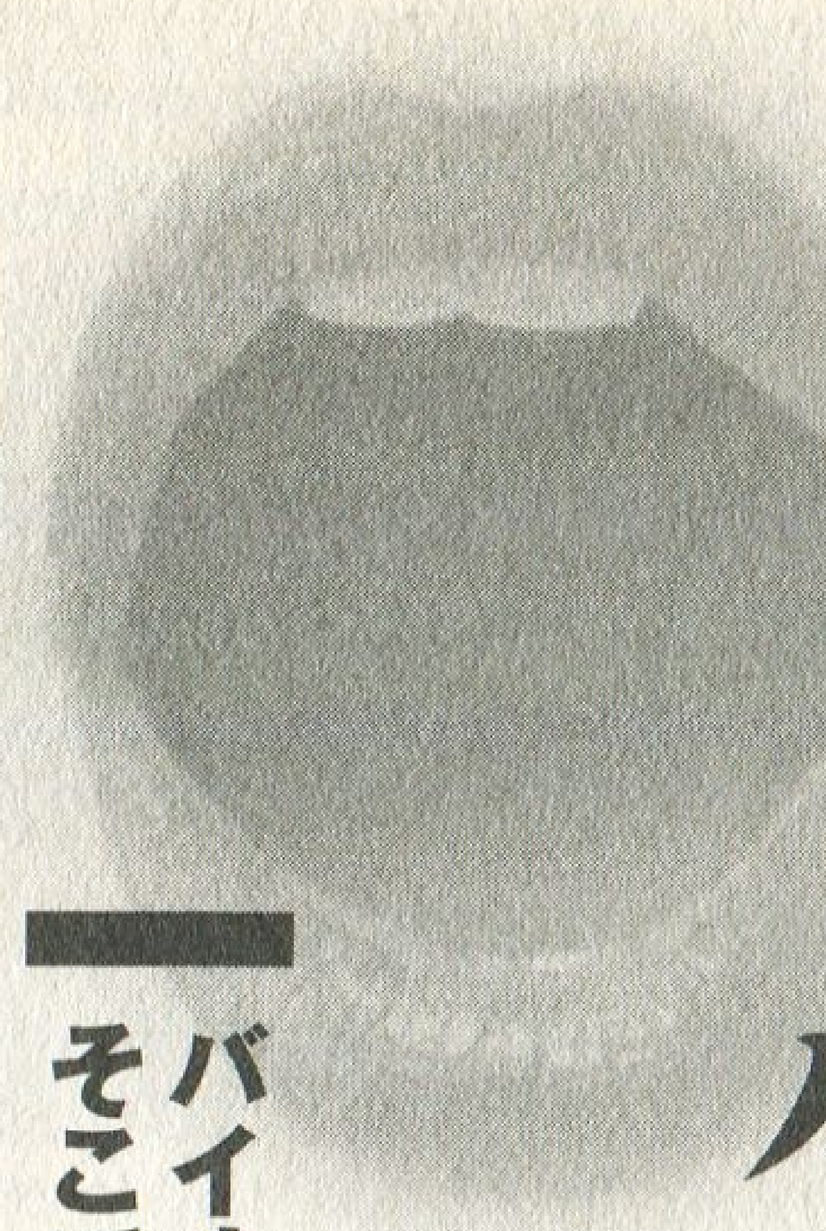
ゲームに潜む背徳

性の背徳とゲームとの関係は密接です。特に、コンシューマハードでギャルゲーと呼ばれるジャンルにおいては秘密の花園状態。男女間の恋愛感情の結末が性交渉だけとは限りませんが、そこに辿り着く割合は高いでしょう。コンシューマハードにおいては性交渉の表現ができるわけもない。その部分をギャルゲーがいかに解決しているかと言えば、やれるけどやれない状況をプレイヤーの〝暗黙の了解〟に依存しているくらいです。中には、『シスタープリンセス』の近親相姦（シナリオによっては義妹になりますがそちらは却下）や『サクラ大戦』の巫女性（処女性）などのように、やれるけどやれない状況を暗にフォローしている良作もありますが、ギャルゲーの多くは性の背徳という部分において は無関心です。もちろん、ゲームの方向性もありますので、なんでもかんでも背徳要素を入れろとはいいません。しかし、PC18禁ゲームを移植するにあたって、行為シーンを削って新たなCGを加えるだけというのには賛同しかねます。シナリオが良いといいますが、18才以上とターゲットしたエンターテインメントとして登場している以上、18禁シーンが必要であることが絶対条件なのではないでしょうか。それを、全年齢対象にするという正義において、18禁シーンを削るということは、80％の力でのプレイを見せられていることではないのでしょうか。

『ビキニ』は良くできたゲームではありません。ですが、人を楽しませようとする姿勢は強く感じます。それはもう100％の力を感じます。男性に向けての性という娯楽をいかに表現するか？『ビキニ』はそれを改めて投げかけてくれるまさに話題作です。

櫛引直樹（くしびき・なおき）：イロモノライター定着のなんでもライター。一応ですが、ギャルゲーもエロゲーも嫌いじゃないです。というか、好んでやってますよ。

SM嬢激白!! バイオレンスが快感へと変わるとき



バイオレンスと性をTVゲームとしてではなく「体験」として販売しているSMクラブ。そこで働く女性たちに聞けば、その面白さの原因がわかるかも知れない!!

SでもMでもゲームと同じ感覚で

至極単純な思考回路で申しわけないのだが、「暴力」と「性」とを結びつけると「SM」という答しか導き出せなかった。一般の人間にはどうにも理解しがたいこの性癖について話を聞けば、我々が背徳ゲームに強くひかれてしまう理由を知る一助となるのではないか、そう考えたのだ。

今回話を聞かせてくれたのは、東京・渋谷区のSMクラブに勤めるK美サンだ。店では「ナナ」と名乗り、勤め始めて約10ヶ月が過ぎた。なお、K美サンはSMには仕事として接しており、客のニーズに合わせてS側になったりMを演じてみたりする。一日あたり2～3名の客に対応し、月収は40～70万円になるとのこと。

「店のコも半数はただ単に仕事としてSMをやってる感じで。あとの半数が元々そういう性癖の持ち主です」

そういった性癖は先天的なものだろうか後天的なものだろうか、それともすべての人間にはSかM、もしくは両方の素質があり、「いつ発露するか」だけの問題なのだろうか。

「誰もが持っている素質ではないでしょうね。同じ店で働く女性で、昼は普通の会社に勤務していながら、夜はSM嬢という方がいるんです。その方は昼の会社では重役でハードワークなはずなのに、『生活からSMがないなんて考えられない!』と夜も働いてる。いつも体中に生キズが絶えなくて。そういう人たちを見てると、別世界の人だなって思うんですよ」

ただ、それが生まれついてのものなのかどうかはわからないという。訪れる客(ほとんどが男性だが、ごくまれに女性もいる)は、30～50歳代がほとんどで、身なりも清潔で生活に余裕がある人がほとんどだ。

「Sの人もMの人も、皆さん一種の『ゲーム』という意識でプレイされているんだと思いますね。私は以前イメージクラブ、いわゆるイメクラで働いていたこともあるんですが、その時のお客さんは『擬似恋愛の延長』の感覚でお店にくるんです。だから、自分の中でストーリーが完成してる人が多かった。でも、SMだとそういったことはなくて、恋人や奥さんがいる方も少なからずいますから」

暴力と性を「ゲーム」として捉えられるのはバランス感覚を持った、いわゆるオトナだけだという点や、また金銭的に余裕のある人が楽しめるものである点はTVゲームについても言えることではないだろうか。SM嬢と呼ばれる女性のなかでも、25歳のK美さんはかなり若いほうで、27歳から35歳くらいまでがほとんどだという。

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください	『大江戸ファイト』です。地蔵の腰の動きがサイコーっす!!(岡山県　好きだぜトレジャー)



時々自分が怖くてたまらないときがある

K美サンは、SMクラブにやってくる客を決して軽視しているわけではないという。

「いろいろ遊んできたうえで、最終的にたどり着いたといった雰囲気がある方ばかりだからかも。ただ、30歳以上の男性を恋愛対象として見るのが難しくなりましたね。どうしても一緒に『ゲーム』をする人だと思ってしまうんです」

暴力描写、性的表現を含んだゲームに面白味を見出すのはコアゲームユーザーが多いのと同じことかもしれない。



「半年に一度、貯金をはたいて店に来るお客さんもいらっしゃいますよ」と話すK美さん。

「私も含めて、店で働くコたちも彼氏がいる人が多いですから、やっぱり『ゲーム』の部分が大きいんでしょうね」

お金を支払う側もサービスを提供する側も「これはゲームなんだ」という意識がしっかりと根付いているということだろう。

だが意外なことに、K美サンはいわゆる背徳ゲームにハマってしまう危険性については強く訴えた。

「SM嬢という特殊な仕事をしていて思うのは、人間の欲望には上限がないということです。働き始めた当初は、給料もいいし、『なんでみんなこの仕事をしないんだろう?』って思ってたんです。でも最近、時々フっと自分が怖くなってしまう瞬間があるんです。暴力や性に対する感覚がマヒしてるんじゃないかって。いつの間にか、自分はとんでもない場所にいるんじゃないかと。だから私は暴力的なゲームもエロいゲームも遊んだことはないんですが、TVゲームで感覚が鈍ることは絶対あると自信を持って言えますね」

今は現状を冷静に振り返れる自分がいるが、それもいつの日か消えてしまうのではないかと不安になるのだという。

一度溺れたら誰も助けられない

「それに、こういった世界に慣れてしまうのに時間はかからないんです。私はあなたたちからすると、話を聞くだけでも痛くてたまらないようなことを見たり、実際に体験してますから」

では、なぜそんな危険な世界に身を置き続けるのかと問うと、彼女は笑ってこう答えた。

「一度この世界で溺れたら、再び陸にあがるのは思った以上に難しいんですよ」

「背徳」を楽しむためには、「己の感覚はまだ大丈夫か」と常に自問する感覚を失わないことと、「ゲーム」内の出来事はあくまでも別世界のことだと割り切って考える必要があるということだろうか。

（取材場所・新宿歌舞伎町）



前川一志
（まえかわ・かずし）
時々ドキドキライター。正直、SM嬢と話をさせていただくのは生まれて初めての経験でした。ちなみにあのドロンジョ様みたいな仮面は最近はほとんどつけないそうです。

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだタイトルを教えてください
『Dead to Rights』プレイしていて面白いゲームに暴力表現が含まれていただけです
（愛知県　紫紺の星条旗）

完全復活!!

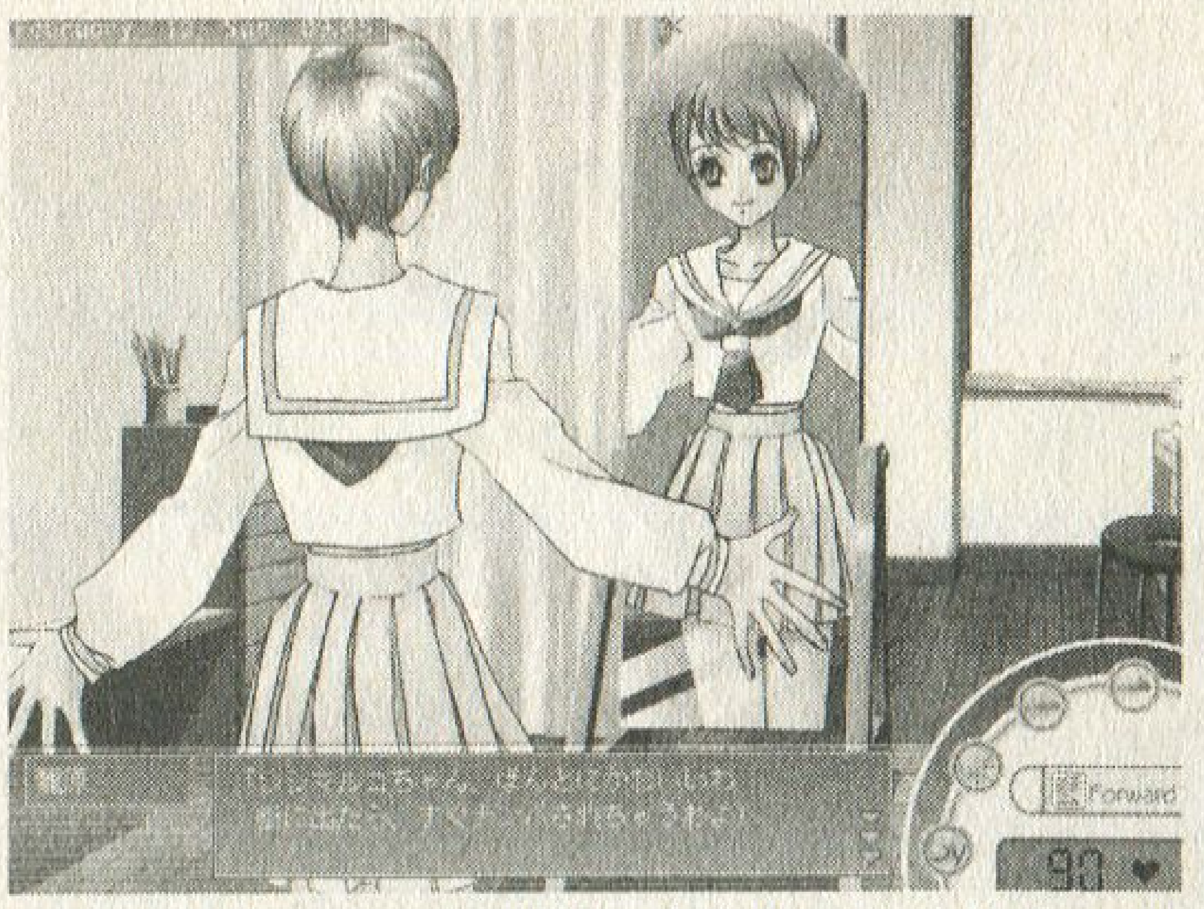
悪趣味ゲーム紀行

第四十六便 『Trans' ~僕とあたしの境界線~』(PC)

がっぷ獅子丸

なんだか昨年はオジさん達の予想が外れまくりで、世の業界アナリスト達は**当たらないなら何も言うな**って感じですけど、それにしても我が国のPS2一人勝ちはもうどーにかなんないモンでしょうか。ハードシェアが拮抗しているほうがゲーム業界が盛り上がるってモンですが、年末の僕らの希望であったアノ三白眼の短足耳長小僧をもってしてもダメかGC！もう夢も希望もっていう脇でそんなXboxと言えば在庫抱えてヒイヒイ言ってる横でこっそり一部で19800円にして、しかも競合がないモンだから定価そのままで売っちゃう店もあったりと**ユーザーを馬鹿にするような売り方**はいい加減やめてチャンとやればいいのにと。この際皆様ほかのハードも買って下さいマジで。今なら大作ソフト程5掛けで売っててお得感あるってモンです。さてそんな状況な訳ですから益々積極策にでれない大勢のなか「**お前、正気か？**」と言いたくなるようなゲームも在りつつも探せばマダマダ**色んな意味で頑張ってる**メーカーはあるわけで、そんなひとつが今回紹介するジェンダー破壊シミュレーション『**Trans' ~僕とあたしの境界線~**』です。世のカップルにとって特別なクリスマスの夜。これから幸せの時間を共有するはずが「**なんか、小さいんだもん**」と死刑宣告の如くいわれ、彼女の絵里ちゃんとの突然の別れ。ウチに帰ってヘコンでいると、ふと目に入ったのが部屋に残された彼女のバッグ。中をのぞくと、化粧品や下着が入っているので、**ほんのちょっとした出来心で**絵里ちゃんのブラジャーやパンツを履き更に口紅まで塗るとアレもしかして似合ってる?! しかしそれだけでは**衝動はおさまらず**写真に撮ってPCに記録をとっておこうかなとフォルダ名に女装時の名前を入力。「**シシマルコは……女の子……よ**」ウオオコレだったら絵里よりもかわいくてきれいな、絵里なんかに絶対負けない僕の理想の女の子になれるンじゃねーの？ ……という驚愕のシナリオで始まりますが、このゲームはHとか濡れ場とか、そういうしっぽりとした部分をそぎ落としタダタダ**可愛い女の子になるのが最終目標**というF1のような設計です。マ女装癖というと**ガンダム大辞典の皆川ゆか先生**とかおりますし、きょうび特殊な性癖のひとつもないと人間的魅力に乏しいってモンですけど、現実の女装癖のヒトというと、原宿に出現する未確認生命体キャンディ・ミルキーちゃん等を想像しますが、登場キャラは昔ニュータイプでマハラジャ描いてた**橋本正枝**先生のデザインで、嘔吐感のない美しい世界観となっており、溢れ出す自分の中の少女のココロと社会に認められないが

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
'68年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな35歳。



コスメ選びに迷った瞬間、貴方はオンナになった自分を全肯定。美的でセレブな日々が待っている。

ための苦しみ、人々の冷たい視線が少女のこころを男と女の間で揺れ動かす女装に目覚めた主人公を、プレイヤーのセンスでより「**美しく**」「**かわいらしく**」変身させてゆきます。さてバイト先のコンビニでメイクの本もゲッチュし、そろそろ女の子の格好して買い物にいこうかと思ったけど怖いので服の下に**ブラだけ仕込んで**化粧品を買いに行きました。コスメショップにいくと、モー最初っから本格派メニュー全開で何から手をつけてよいやらと怯んで帰ると、雨に降られバーガーショップにより、コートを脱ぐと周囲から「**うわ、なにコイツ……**」あらーシャツが透けてブラ丸見え！　翌日、服を買いにいこうと**やっぱりブラをつけて**電車にのると、チカンされてるところを助けた小島由紀ちゃんと知り合って一緒に服を買いに行きました。また次の日友達に紹介された女装ショップ『エリザ』にいくと、ウィッグや**シリコン製の乳房**とか更にメニューが豊富になり、お店では女装ができるとのことでセーラー服を着てメイクしてもらうと「**シシマルコちゃん、ほんとにかわいいわ。街に出たら、すぐナンパされちゃうわよ**」と、お店の常連とお友達になれました。その後由紀さんにも自分の趣味がバレつつお姉さんコッチにも理解があったのでラッキー！　毎日女装して出かけ女装アイテムを増やすンですが、服や下着、アクセサリ、コスメグッズが兎に角膨大で説明に乏しく、センスが悪いと恥ずかしくて外出られません。更にシナリオがマルチエンディングで服やアクセサリの選び方でストーリーが変化していくというので従ってプレイヤーに**それなりの勉強**を強いる形になってきますがそのうち「**あたしね、小さい頃、大人になったら優しいお母さんになりたいと思ってたのよ**」というディープな同じ趣味をもつ彼（女）らとの出会いや、女装とは縁のない人達の反応に、心臓バクバク言わせながら外を歩き回るうちに、昔っからガンプラに色塗るのも苦手でファンデとは何ぞやと言っていたシシマルコも次第に思いのままの少女に超変身！　やがてはギャル装で男子トイレ入ったり合コンにいったりアイドルを目指しオーディション受けたり**キャバクラで元彼女を抜いてナンバー1**になるといった荒業もあったりで、この餅を食うかのようなボリューム感に、ニッチゲームは好きなやつ以外つくっちゃならんと心底思いましたよ。マ最近は殆どのジャンルがニッチと化してますが。人間何事も経験ですので周囲の迷惑をかけない限りは目覚めてみるのもアリですが、若い内は奥さんも理解してくれても下手に記録を残すと**将来子供がかわいそう**だと思うンで、ゲーム世界程度にとどめるのもまた大事なコトじゃないかという気もしたり。



画：南敏久

Trans'～僕とあたしの境界線～(SLG)　メーカー：カティア／機種：Win＆Mac／価格：8,800円／発売日：2002年4月4日

第2特集総論

人はいつの日かちょっとワルな和尚さんになる

プレイヤーの行動に対しポイントなどが与えられる「報奨性」、プレイヤーの選択により結果が変わる「インタラクティブ性」、TVゲームという仮想の世界を楽しませるための「現実性」、繰り返し遊んでしまう「常習性」。ゲームに含まれるこれらの要素が、暴力行動を促すとされている。

だが、これらはTVゲームに欠かせないものであり、これらの要素をバランスよく配したゲームほど「完成度が高い」といえるのではないだろうか。そう考えると、昨年『GTA3』がゲーム開発者の間で高く評価されたのにも納得がいく。『GTA3』が数々の賞を受賞したのには、ゲームそのものの評価に加えて、背徳的なものを過剰に排除しようとする人たちへのメッセージとしての意味合いが含まれているのでは、と考えた人もいるだろう。だが実際には、『GTA3』の「報酬性」「インタラクティブ性」「現実性」「常習性」が、ある人間にはゲームとしての面白さを引き出すものとして映り、また別の人間には反社会的な思想を助長するものとして映ったにすぎないのだ。

昨年国内で発売されたゲームでも、ゾンビであったりシルエットであったり水着であったり時代劇であったりと、直接的ではないにしろ暴力やエロを描写した作品のほとんどが、低迷するゲーム業界において売上げ本数である程度の結果を残していることなどを見ると、「背徳ゲームは完成度が高い」といえるのではないだろうか。また同時に、ライト、コアを問わずユーザーは本能的に背徳ゲームを求めているといえる。

ゲームもメディアである以上、人に何らかの影響を与えるものであることは確かだろう。事実、TVでの暴力描写が視聴者を暴力的にする可能性があるという研究結果、ゲームへの関与の度合いが大きいほど、暴力経験が多くなるという調査結果などが次々と発表されている（ただし、逆に「相関性はほとんどない」とする研究結果も多くある）。

だがこういった動きは、情報に左右されやすいライトユーザーとコアユーザーとの間の意識格差を広げ、「ゲーム離れ」を加速させるだけではないだろうか。

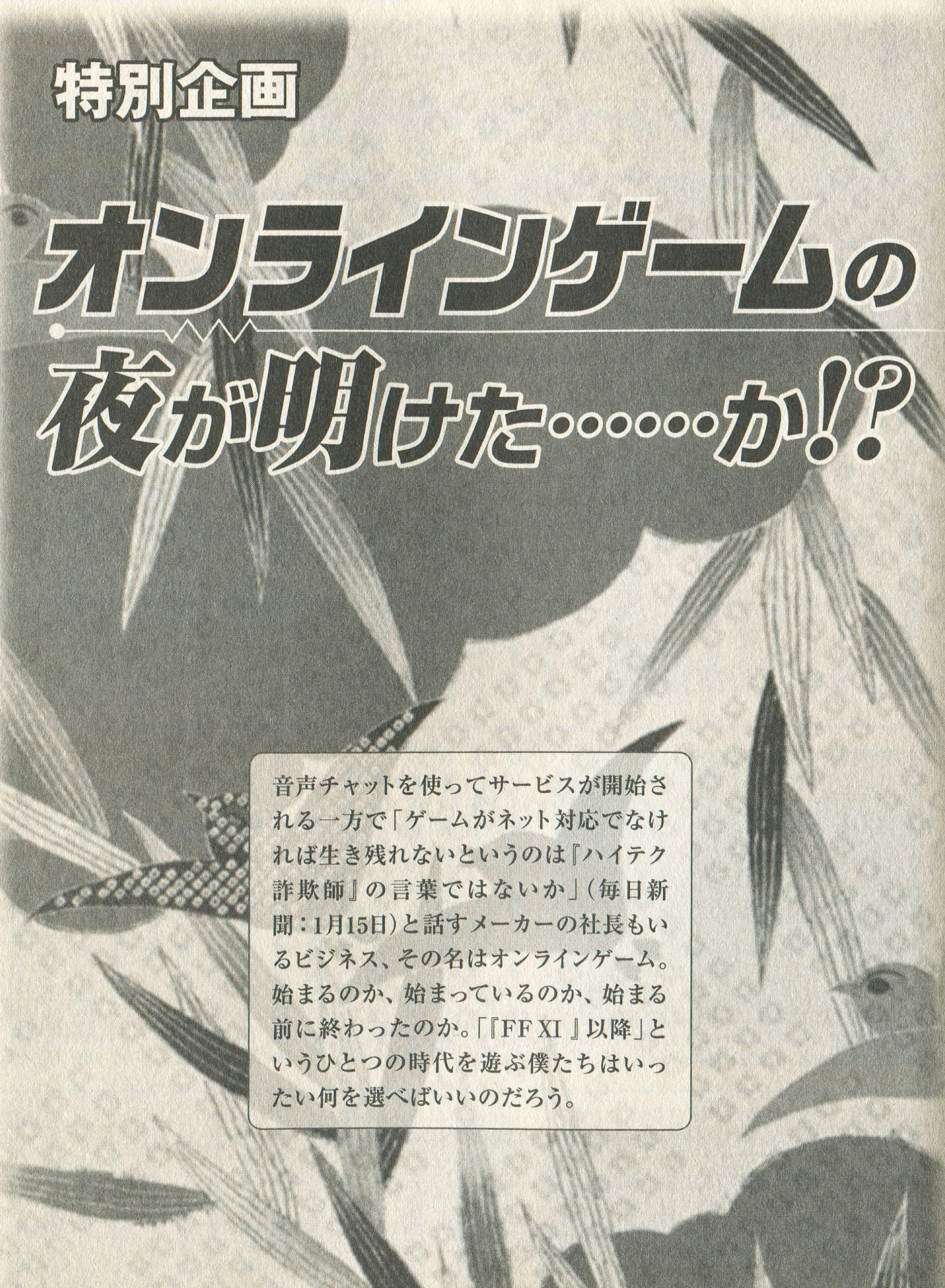
そもそもファミコン時代から暴力的な表現やエロチックな要素を含んだソフトは発売されていた。それが、昨今のハードの高性能化により映像表現が美麗になったため、子供たちがTVゲームを遊ぶ背後からその姿を眺める親にもわかるようになったにすぎないのだ。

背徳的な内容のゲームは、一休さんの和尚さんが隠していた「毒の入った壷」のようなものだ。本当は中に甘い蜜が入っているのだけども、一度食べ始めると最後まで食べ尽くしてしまう恐れのある子供にはできることなら知られたくない。大人だけが本当の味わい方を知っている、というワケだ。味も知らないクセに「壷に入っているのは毒だ！」とうるさい人もいるけれど、やっぱり子供に隠れて食べ続けようではないか。

（編集部）

特別企画

オンラインゲームの夜が明けた……か!?



音声チャットを使ってサービスが開始される一方で「ゲームがネット対応でなければ生き残れないというのは『ハイテク詐欺師』の言葉ではないか」（毎日新聞：1月15日）と話すメーカーの社長もいるビジネス、その名はオンラインゲーム。始まるのか、始まっているのか、始まる前に終わったのか。「『FF XI』以降」というひとつの時代を遊ぶ僕たちはいったい何を選べばいいのだろう。

まだまだ遠い存在？

いったい何が貴方をオンラインゲームから遠ざけるの

閉塞したゲーム業界のブレイクスルーとなる「はず」だったオンラインゲーム。一体どうした!!

オンラインゲームへの第一歩はなかなか踏み出しにくいものである。それが家庭用ゲーム機で、となればなおさらだ。

「2002 CESAゲーム白書」によると、家庭用ゲーム機でオンラインゲームを「遊びたい」と答えているのはヘビーゲームユーザーが多く、今後いかにしてライトユーザーを取り込むかが、各メーカーの課題となる。特に「何から始めればいいのか」「いくら支払えばいいのか」という点についてどうアピールできるかがキーとなりそうだ。

そこで、ここではまずハードごとにオンラインゲームの状況を見よう。

PSBBUnitというわかりにくさ

国内での出荷数が400万台以上（2001年現在）を誇るプレイステーション2（PS2）。さすがにシェア1位だけあって、『FFXI』、『信長の野望online』（3月発売予定）など、オンライン対応のソフトも数多く発表されている。だが、PSBBUnitを必要とするタイトルが多く、これがSCEと提携しているプロバイダからレンタルもしくは買取りという方法でしか入手できないため、なかなか敷居は高い。買取りで18000円前後というPSBBUnitの価格も、簡単に支払える額ではないだろう。なお、PSBBUnitの店頭での発売については「現在のところ予定はない」という。

プロバイダを経由することで接続料金と一緒にゲームのプレイ代も支払うことができるという利点はあるが、すでに利用しているプロバイダが提携プロバイダでない場合には新たに契約しなければならないというデメリットもある。



ハードのスペックが求められるPC版『FFXI』とPS2版ではどちらを選ぶのが賢い選択なのだろうか。

『アウトモデリスタ』『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX』といったソフトでは、PSBBUnitを必要としないKDDIのマルチマッチングシステムを採用している。これは、電話回線をPS2本体に直接つなぐ方法で、PSBBUnitを入手する手間と比べると時間的にも金銭的にも手軽ではある。ただし料金が10円／3分〜と割高感は否めない。

『PSO』以降はどこへ向かうGC

昨年9月に発売された『PHANTASY STAR ONLINE』（以下『PSO』）がゲームキューブ（GC）での唯一のオンライン対応ソフトである。

定価3800円の「モデムアダプタ」か「ブロードバンドアダプタ」をショップなどで購入し、本体底部にはめこむことでオンラインゲームを遊ぶための準備は完了する。

『PSO』の場合、オンラインで

遊ぶためにはさらに「ハンターズライセンス」(30日券で600円〜)という権利を入手する必要がある。「ハンターズライセンス」の購入手段としては、オンラインで購入する方法と、Webmoneyなどを利用する方法とがある。Webmoneyとは、ネット上での買い物などに使用する電子マネーの一種で、ゲームショップやコンビニではカードとして購入することができる。これだとクレジットカードを所有しているか否かは関係ないので、比較的低年齢のユーザーでもオンラインゲームを遊ぶことができるというわけだ。

Xbox本体を持っていればの話

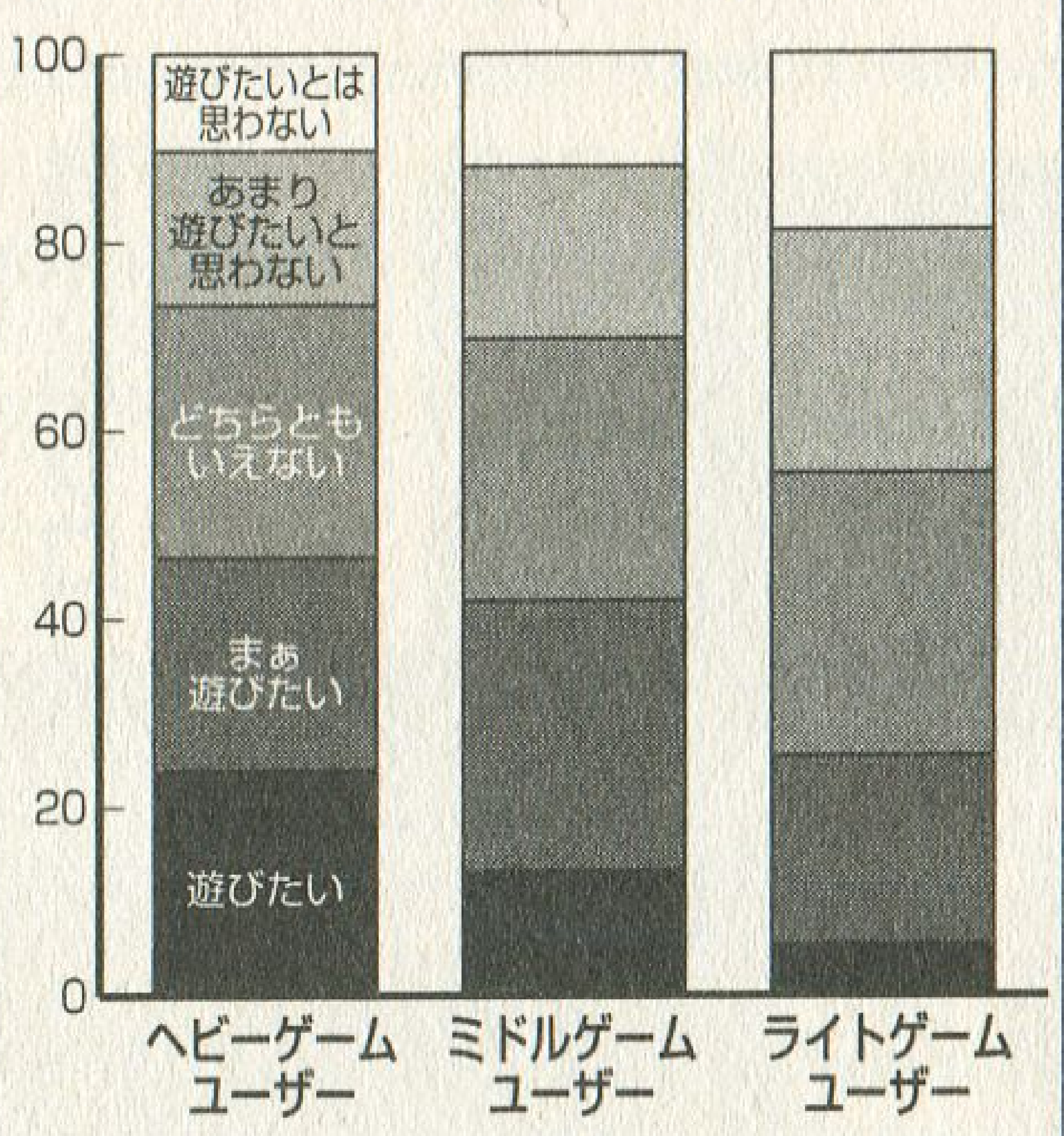
最後は今年1月16日にオンラインゲームサービス「Xbox live」を正式スタートさせたばかりのXboxだ。サービス開始と同時に『Whacked』『PSO』など計4つの対応ソフトが発売されている。

Xboxでオンラインゲームをするには、『PSO』が同梱されたスターターキットを購入し、回線をXbox本体に直接つなげるだけという、後発ならではの洗練されたシステムとなっている。

ただし、ブロードバンド回線が引かれていること、クレジットカードを所有していることが求められる。これには、ソフトごとに設定をやり直さなくていいなどのメリットがある反面、ユーザーをある程度限定する形となってしまっているのも事実である。

現在のところどのゲームも0〜数百円で遊べるため、「本体を所持している」という前提のもとでは比較的安価でオンラインゲームをはじめることができるハードである。

■TVゲーム機でオンラインゲームを……



「2002 CESAゲーム白書」を元に作成

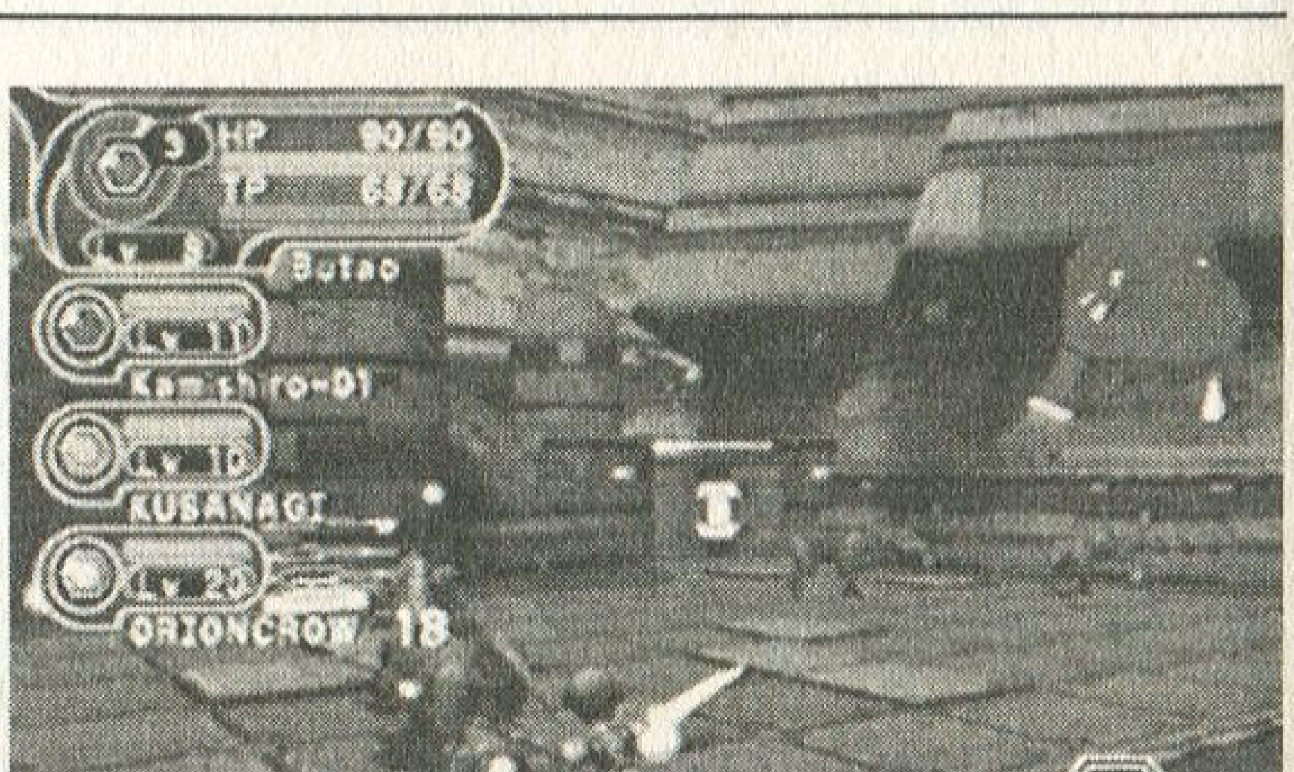
お子様は完全排除それがルールだ!!

以上のように、どのハードでもオンラインゲームを始める際には、いずれかの段階でクレジットカードが必要となることが多い。

現在、日本人のクレジットカード所有率は75・4%といわれている(第一生命経済研究所調べ)。だが、18歳以下だとカードが作れないうえ、たとえ年齢に達していても、入会審査をクリアできるかどうかわからない。というのも、安定した収入がない人にはクレジットカードは発行されにくいからである。これが現在200万人以上いるとされるフリーターや、派遣社員の方々には大きな壁となって立ちはだかっているのだ。国内の景気が回復しない限り、フリーターの数は増えることはあっても減ることは考えにくいので、深刻な問題だといえる。

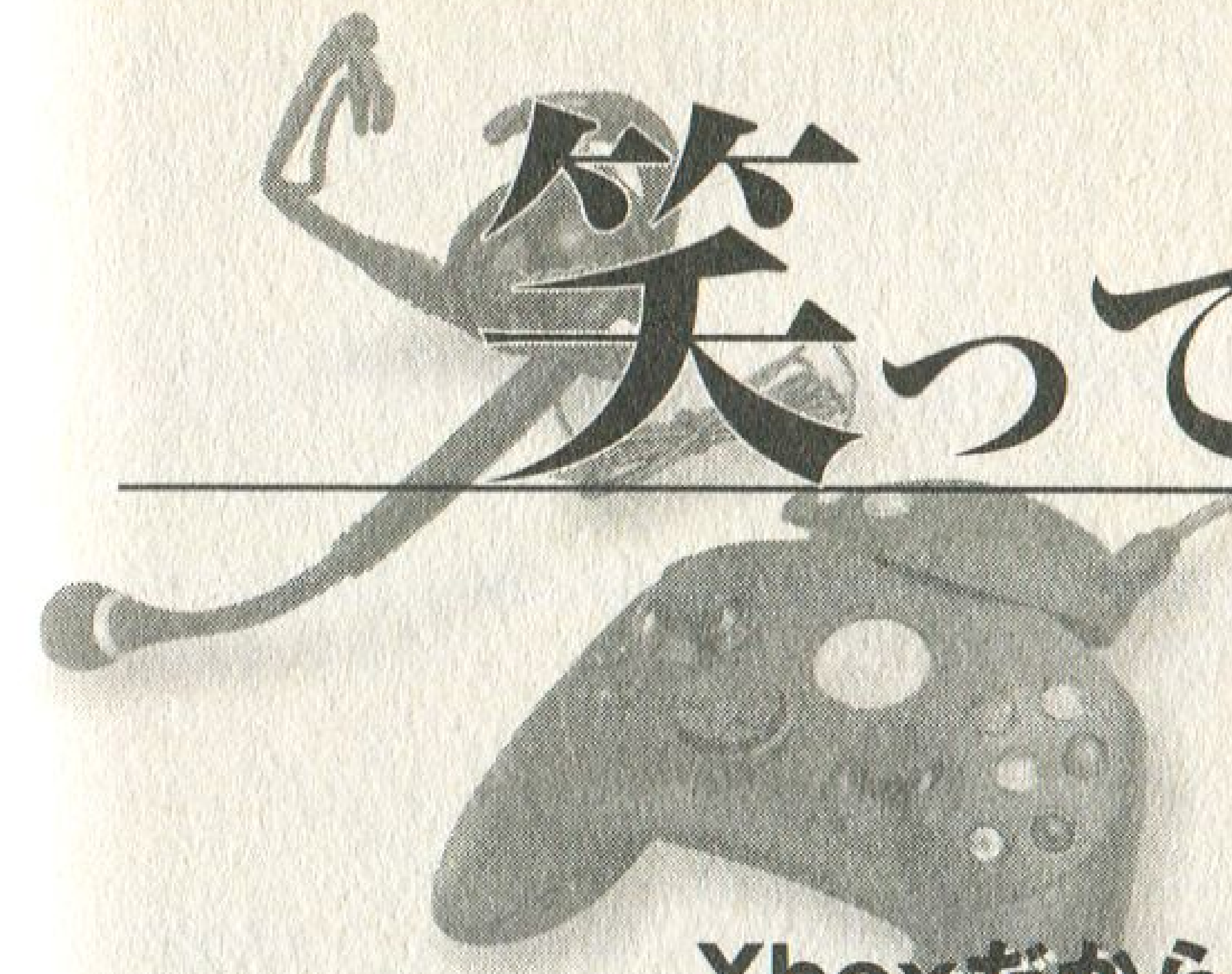
もちろんメーカーがクレジットカードにこだわるのには理由がある。日本ではオンラインゲームの課金システムが確立していないため、クレジットカードに頼るのが一番手っ取り早いのだ。だが、このままだとオンラインゲームの敷居の高さ=クレジットカードを所有するための難しさという状況が続くことになる。

どのハードでも完成度の高いソフトは発売されているにも関わらず、多くのユーザーがその入り口のところであきらめざるを得ない「コンテンツ先行型」の市場。これが現在の日本の状況である。結果として、オンラインゲームは、あらゆる意味で「余裕」のあるオトナだけが楽しめるジャンルとなっている。



オンラインに接続するよりも自宅に本体を用意する手間で疲れてしまうような気がしなくもないXbox

石川憲治(いしかわ・けんじ):ボブ・サップと同じ28歳のフリー編集者&ライター。フリーの身ってクレジットカードを作るの難しいんですよ。漫画家さんとかイラストレーターさんとかどうしてるのかなぁ。



Xbox＋オンラインゲーム

笑ってしまうほど革新的音声（ボイス）チャット

Xboxだからこそ成し得る音声でチャットしながらのゲーム。この新しい遊びは予想していたよりずっと業が深い!!

目からウロコが 手からキーボードが

XboxLIVEの目玉である音声チャットがすばらしく面白い。これはもう快挙である。手放しで褒め称えたい。

よくやった、マイクロソフト！

素晴らしいぜ、Xbox！

「ゲーム批評」お得意の皮肉ではない。音声チャットはゲームがカセットからCD-ROMへ、2Dから3Dへと移行したときと同じ衝撃を僕らに与えてくれるシステムである。これで、ようやくオンラインゲームが真っ当なものになったといいたい。

今まで、オンラインゲームといえば、キーボードでカチャカチャと文章を打ってコミュニケーションをしていた。たとえば、『ファンタシースターオンライン』（以下、『PSO』）のロビーのような場所に集まって複数のプレイヤーと会話をする。多くの人間と一度にチャットするのは面白いが、実際ゲームが始まるとそれどころではない。『PSO』のように吹き出しが表示され、スムーズなチャットを実現したとしても、ボス戦が始まるとプレイヤーたちは黙々と戦うしかなかった。コントロールパッドのボタンに短い会話文やシンボルチャットと呼ばれる簡単な絵を登録することができるが、「ありがとう☆」「はじめまして♪」が関の山。「ドラゴンの頭が弱点だ。皆で一斉攻撃だ」「オレが囮になる。その隙に攻撃するんだ」なんて、少しややこしいメッセージをキーボードから打ち込んでいると、無情にも敵からビシバシと攻撃され、ダメージを受けることとなる。

しかし、頭に付けたインカムで会話する音声チャットでは、そんな煩わしさとはおさらばだ。パッドから手を離さずにゲームプレイとコミュニケーションを一度にできる。これは大きな変化である。

たとえば、『PSO』のボス戦だ。筆者のフォーマー（RPGでいう魔法使い。ちなみに『PSO』世界では魔法は「テクニック」と呼ばれる）はレベル3だった。つまり、まったくの初心者。初期のフォーマーなど、テクニックも使えず、体力もない、ただのお荷物。最初のボスであるドラゴンが降りてきた衝撃で死ぬくらいの弱さなのだ。仲間たちから「ボス戦に行こうぜ」と誘われても、結果がわかっていて行くバカはいない。そのとき、ひとりのヒューキャストが衝撃的な発言をした。

「だったら、死ねばいいじゃん」

なんだと？

「ドラゴンが死ぬ直前に生き返らせてあげるから、それで経験値も手に入るよ」

なるほど!! 頭イイ!!

思わず歓声をあげてしまった。

さっそくドラゴンの前に立つと予定どおり一撃で殺された。筆者のフォーマーは親切な仲間たちが必死で戦うのを応援するだけ。しかし、パッドから手を離すことなく会話できるため、この応援だけでも充分に面白い。「それ、いけ」「やれ、いけ」とこちらの茶々に他のプレイヤーは冗談で返し、ドリームキャスト時代とはうってかわって賑やかなボス戦となった。

戦闘前の会話とて、パッド+キ

ーボードの組み合わせではあり得なかった。弱いときは死んでいればいい。この一見失礼ともいえる発言をテキストで説明しようものなら、相手を納得させるために少なくない時間を要したであろう。

さて、件のヒューキャストが筆者に声をかける。

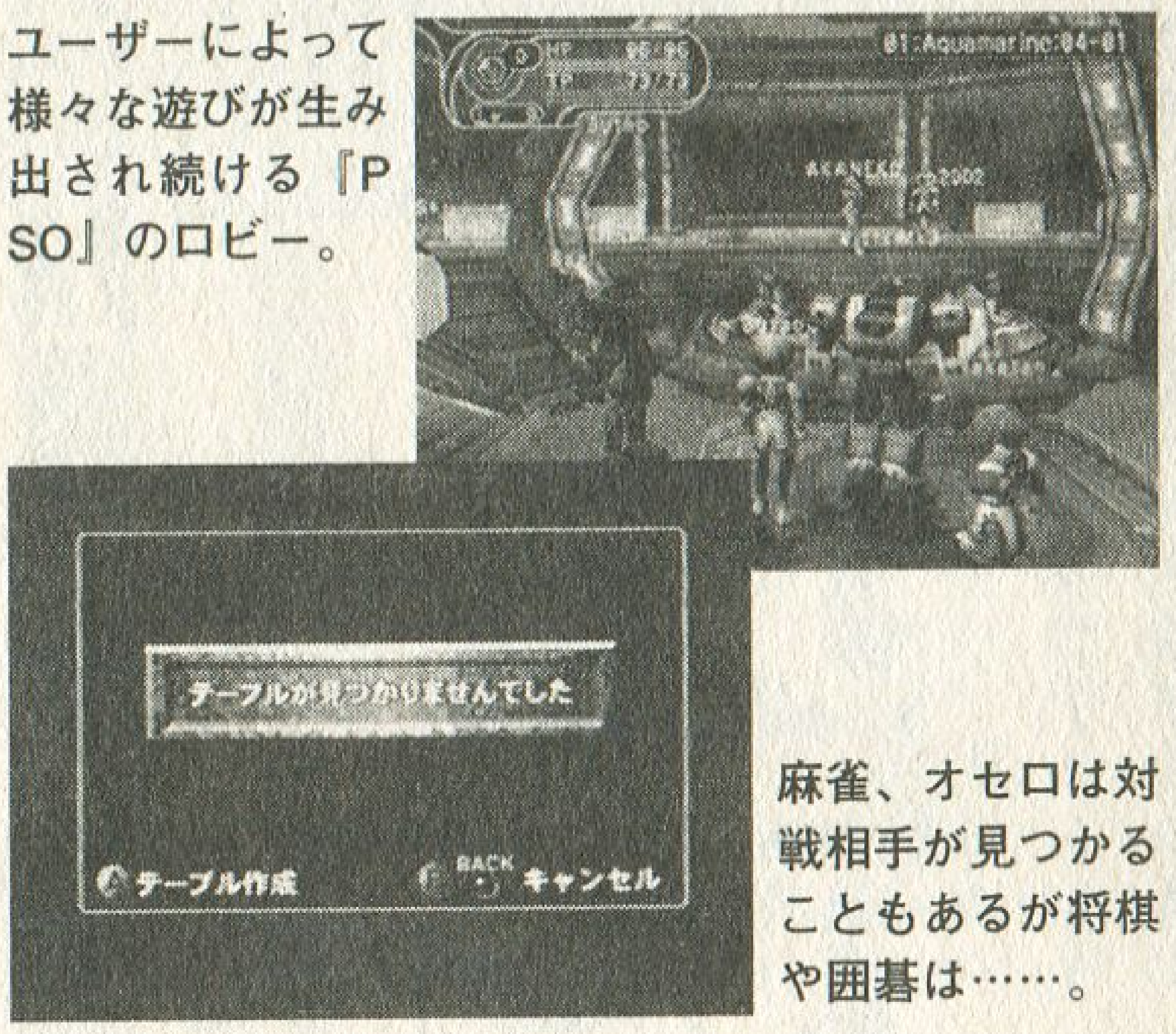
「じゃあ、生き返らせるよ〜」

頼むぜ！　こうして、我がフォーマーは何にもしていないのに、ちゃっかり経験値を手に入れ、レベルアップしたのである。

音声チャットがスタンダードになる

XboxLIVEの音声チャットのβテスト前には疑問の声をゲーム業界の至るところで聞いた。文章によるチャットという匿名性の強いコミュニケーションを使うからオンラインゲームは楽しいのだ、ネカマなどいつもの自分と違うキャラクターを演じられるからこそ、オンラインゲームの価値がある。そういう声である。そうした考えにも一理ある。

だが、実際に遊んでみると、音声チャットはオンラインゲームのスタンダードになるな、と思わせてくれる。自宅のTVとゲーム機の構成を思い出してほしい。ゲーム機のために、キーボードを置くような机を用意する家庭なんて日本中を探しても、そんなにあるわけがない。皆、大きなキーボードをこたつの上や膝の上に置いて、窮屈な姿勢で遊んでいたのだ。比べて、インカムによる音声チャットは寝ながらでもプレイできる。これが重要だ。ネカマになりたがるような人間より、自由な姿勢で遊べることを喜ぶ人間のほうが多いのだ。



ユーザーによって様々な遊びが生み出され続ける『PSO』のロビー。

麻雀、オセロは対戦相手が見つかることもあるが将棋や囲碁は……。

盛り上がったクリスマスイブ

最後に音声チャットの可能性について書いておこう。XboxLIVEのβテストも一ヶ月を過ぎたクリスマスイブ。深夜0時に『PSO』へと繋げると、インカムを通してクリスマスソングが聞こえてくるではないか。

「きっと君はこない〜」

ヒューキャストにより、山下達郎の代表曲が浪々と歌われていたのである。いや、それだけではない。「ジングルベル、ジングルベル♪」とお馴染みの歌も唄われている。筆者もそこに飛び込み、皆となんとか合唱しようと試みたが、歌ってからまわりのプレイヤーに届くまでには、タイムラグがあるため難しかった。

ひととおり歌い終わったあと、先ほどのヒューキャスト／山下達郎がロビーでひとり漫才を始めた。XboxのYボタンメニューに用意された数々のアクションに併せて延々と喋るのである。ヒューキャストは関西出身らしく、大阪弁で次々にくり出されるベタなギャグにその場にいたプレイヤーたちは大爆笑。2002年のクリスマスイブは音声チャットが持つ可能性をつくづく考えさせられた夜だった。

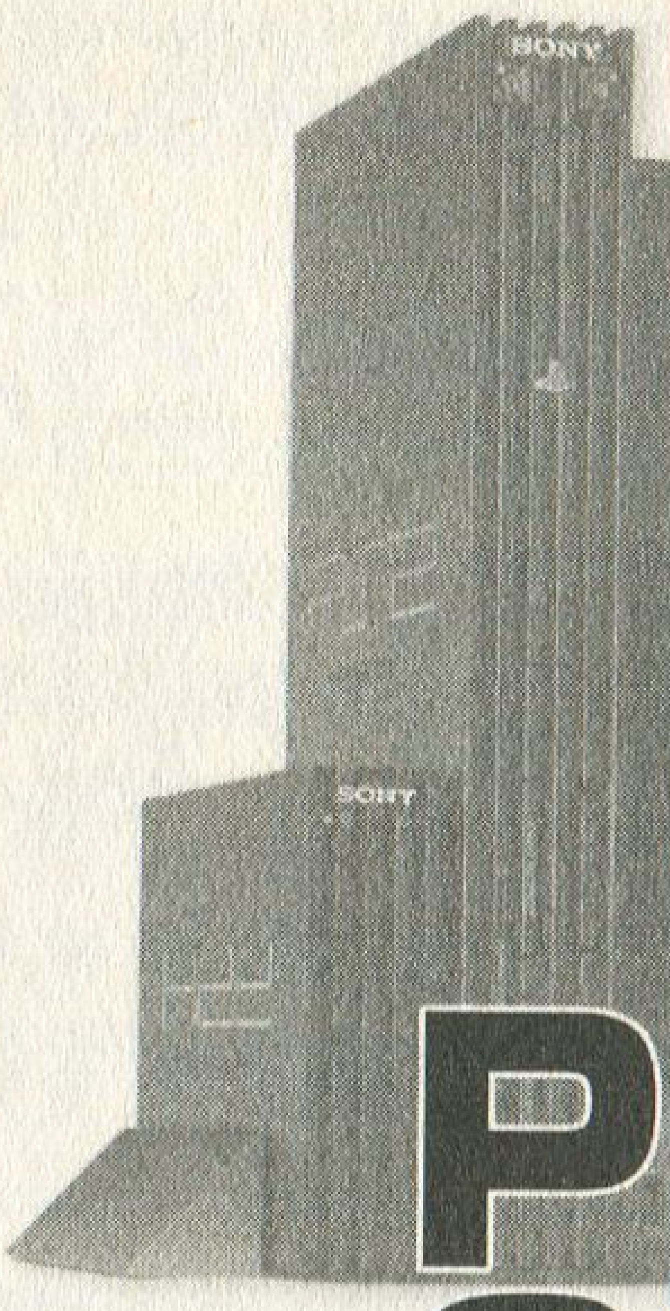
賢明なことにXboxLIVEはインカムが標準装備である。これを使って、今まで遊んだことのないゲームが生まれるかもしれない。そう思うと、トキめかずにはいられない。

ところで、今回の原稿は『PSO』だけではなく、XboxLIVEβ版に同梱されていたラジコンレースゲーム『リボルト』、将棋、オセロ、マージャン、囲碁のネット対戦が楽しめる『頭脳対戦ライブ』についても書いてくれと頼まれていた。しかし、書けなかった。しょうがないじゃん、何度入っても対戦相手がいなかったんだから。大丈夫か、マイクロソフト？

柿崎俊道
（かきざき・しゅんどう）
フリーランスのライター、編集者。『週刊SPA！』（扶桑社）、『ガンダムエース』（角川書店）などで、ゲーム、アニメを中心とした記事を手掛ける傍ら、自主制作ゲームの開発、応援する団体「インディペンデントゲームフェスタ！（http://www.8bit.jp/）」のスタッフも務める。

PS2＋オンラインゲーム

ライトユーザーがPSBBUnitを手に入れる日は



家庭用ゲーム機のシェアではトップを独走中のPS2。オンラインゲームの動きは活発というわけではないようだが……。

可能性を探り続けている『FFⅪ』以降のPSBB

家庭用ゲーム機で、ネットワーク接続によるオンラインゲームでは一日の長があるソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）。

だが、いくつかのタイトルがβテスト中だとはいえ、『ファイナルファンタジーⅪ』以降、PS2のオンラインゲームでは大作と呼べるソフトは発売されていない。

PS2でネットワーク接続を行うのに必要なPSBBUnitの出荷台数が、現状で20万台弱という、『FFⅪ』発売直後からほぼ変化のない数字がそれを裏付けている。

昨年10月からはソフトメーカー各社によって、ゲームチャンネルなどといった各種コンテンツ情報サービスも開始されているとはいえ、ハードの普及台数ではトップを走るPS2でも、オンラインゲームが一般的なものとなる日はまだまだ先のことなのだろうか。

「日本では、ネットワークビジネスそのものが確立していない段階ですので、今までゲームを楽しんでいたユーザーの皆様にどう伝えていくのか、どう提案していけるのだろうか、というところで試行錯誤しているという段階です」

と、SCE広報部長・福永憲一氏は話す。

韓国のようにネットカフェが広まっていない日本では、ネットワークゲームそのものを浸透させる役割を家庭用ゲーム機が担う。それゆえ、PSBB自体が「巨大な実験場」となっているという。



PSBBという言葉自体からすっかり疎遠になってしまった感がある人も少なくないのではなかろうか。

「いまはメーカーさんと、ある面ではユーザーの皆さんにも参加していただきながら、一緒に新しいものを生み出していこうと。そういった積み重ねがあって新しいビジネスが生まれてくると思っていますから」（同）

SCEとしては、PSBBを今すぐどうこうしたいというわけではなく、長期的な視野で見ているのだ。これはマイクロソフトのXboxでのオンラインゲームに対する取り組みとは対象的である。王者ゆえの余裕といったところだが、他のプラットフォームにオンラインゲームの市場を独占されてしまうのでは、といった危機感はないのだろうか。

「ハードメーカー各社がそれぞれ

ネットワークビジネスを展開することで、このビジネスを盛りあげていければと思います。PCでのビジネスを含めて、今はネットワークビジネスはまだまだ本当のビジネスになっていない段階だと思いますので。

ですから、いまのインフラではどこかのメーカーがネットゲームの市場を独占するというのは、まずあり得ないと思います」(同)

この言葉を深読みすれば、家庭用ゲーム機でのオンラインゲームが一気に普及し、それがハードの売れ行きを逆転させるような現象は起こらないと踏んでいる、ということになるだろう。また同時に、PS2のコンテンツの充実度に絶対の自信を持っているということをも意味している。



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントで広報部部長を務める福永憲一氏。

慎重に確実に……まだまだ始まったばかり

ここで気になるのは、PSBB Unitがさらに普及しないことには、メーカーとしてコンテンツを出したくとも出せないという状況が続いてしまうのではないか、という点についてである。

「そこが難しいところで、お互いに協力しなければならないんです。ネットワークゲームはパッケージソフトとは異なり、遊べば遊ぶほど安くなるというものではないので、そういうコンテンツの特徴もユーザーの皆様に理解していただかなければならないですから。PSBB Unitも幅広く売りたいんですけども、単価も安くはないですし、ネットワークに国境はないとは言っても国内での地域格差がありますから。ただ、黙って座っているわけにはいかないので、いろんなプランを出しては検証し、ソフトメーカーさんとお話し、というのは年中やっています」(同)

だが、国内におけるオンラインゲームの普及ペースの面では悲観しているわけではない。

「通信に関するいろんな人たちが出してる見込みは、すべて外れていますよね。たとえば携帯電話は、2005年に2000万台普及するというプランがあって、当時はそれでも『こんなに普及するの?』っていうプランだったはずなんです。でも現段階でその数倍普及したりして。それに、ブロードバンドと呼ばれるDSLの回線にしても、総務省が予想しているよりもはるかに早いスピードで普及していると。ですから大事なのはその時々の状況やマーケットのニーズに応じていかに機能的に動ける社内的な仕組みを整えられるかということでしょう」(同)

「長い旅の一日目」。PSBBの現状を表すのにはこういった言葉が的確かもしれない。

SCEはオンラインゲームを、派手にアピールし、早急にユーザーを囲い込むべきものだとは捉えていないのである。ネットゲームは起爆剤というよりはむしろ、じっくりと熱される鉄である。これがSCEの考え方となるのではないだろうか。

その背景には、ユーザー層の把握、サーバーの管理、課金システムの選択といった課題が残っているというのもまた事実だろう。だがそれよりも、オンラインゲームの認知度を高める必要性を感じているのではないだろうか。

ゲームユーザーが「コア」と「ライト」に2分される傾向にある近年、その隔たりを埋める作業が求められているのもまた事実だからである。

逆に考えると、そこまで大事に育てあげたいほどPSBB、ひいてはネットワークゲームビジネスがPS2というハードにおいて重要視されているということになるだろう。

菅原珍念
(すがはら・ちんねん)
本名・剛。自宅がブロードバンド化したのでPS2のオンラインゲームをやってみたいとは思うのですが、どうもあと一歩が踏み出せません。誰かいっしょに夢の中へ行ってみたいと思いませんか。



『シムズオンライン』で考える

日本ではRPG以外の選択肢は考えられないのか

いつのまにか「オンラインゲーム＝RPG」が共通認識となりつつあるわが国。他ジャンルのゲームに残された可能性は限りなく小さい。

オンラインでアメリカ人の生活を

昨今の日本ゲーム業界では何かにつれ「オンラインゲーム」が話題になることが多い。アメリカなどではそれこそ黎明期からオンラインでゲームを遊んでいる人も多い。そう考えると文化的に日本とアメリカとではオンラインゲームを制作する際の発想そのものも違ってくる。今に始まった話ではないが、そんな文化の違いを象徴しているのが、長期にわたり追加シナリオがリリースされている『シムピープル』シリーズだといえるだろう。

日本でこのゲームの大ファンだという話はあまり聞かないが、アメリカではドル箱ソフトとなっている。そしてその『シムピープル』のオンラインバージョンが『シムズオンライン』として登場した。簡単にいってしまうと、内容的には前作までとほとんど変わらない。

> **◆『シムピープル』とは◆**
>
> 架空の街に家を建設し生活をする（＝キャラクターを生活させる）PCのゲーム。睡眠・恋愛・食事・排泄など「人間」をあますことなく描き、アメリカでは2002年のPCゲーム販売本数のランキングを『シムピープル』とその追加パックが席巻した。『バンゲリング・ベイ』や『シムシティ』シリーズを作ったウィル・ライト氏による作品。

異なるのはプレイヤーの操るシム（登場人物）が住む家をオンライン上の土地に建てる点だ。もちろん様々な人々が集まってくるので自ずとコミュニティができあがってくるし、プレイヤー同士の情報交換も行われる。

基本的にアメリカで発売されているものなので、コミュニケーションは時差のある国の人と行っていた。このことにより残念ながら同じ時期に『FFⅪ』をプレイしている人間をうらやましく思いながらのプレイとなった。ご近所さんでもなかなかめぐり会うことができないのだ。

シムはあくまでもシム プレイヤーとは別のキャラ

オンラインゲームで人と会わないのは寂しいことだ。

シムを生活させる家を建てる際には、多少土地代が高くなろうとも、人口集中地帯を選ぶようにしたほうが良い。これは寂しさをまぎらすためだけではなく、シムが仕事を見つけるためでもある。あえて田舎住まいをしようと思っても、仕事がないので不可能だ。

率直にゲームそのものの感想としては「さしあたりオンラインでプレイする必要性を感じない」といっても差し支えないだろう。開発陣も明言しているのだが、この

ソフトはあくまでも来るべきオンラインゲーム時代の真の可能性を探るための試金石だからだ。

コミュニティなどで会話をしていても「馬鹿な子供を持った親同士の会話」を楽しむ分にはいいのだが、そこに我々プレイヤーの「人間性やキャラクター」は介入してくることが少ない。つまり、最近はやっているMMORPGなどと違って性格付けがあまり重要にはなってこないのだ。

シムの趣味や性格を決めることもできるのだが、シムはシムとしか会話をしないために、我々プレイヤーはお互いに会話がしにくくなってくる部分がある。アメリカのように相手とチャット感覚でオンラインゲームを行う国民性であればそれなりに楽しめるのではないかと思うのだが、我々日本人としてはオンラインになっていることに恩恵を受けることはあまりないだろう。



時差のせいで他のプレイヤーと遭遇する率が低い。会えても「私、寝るから」と追い出されることも。

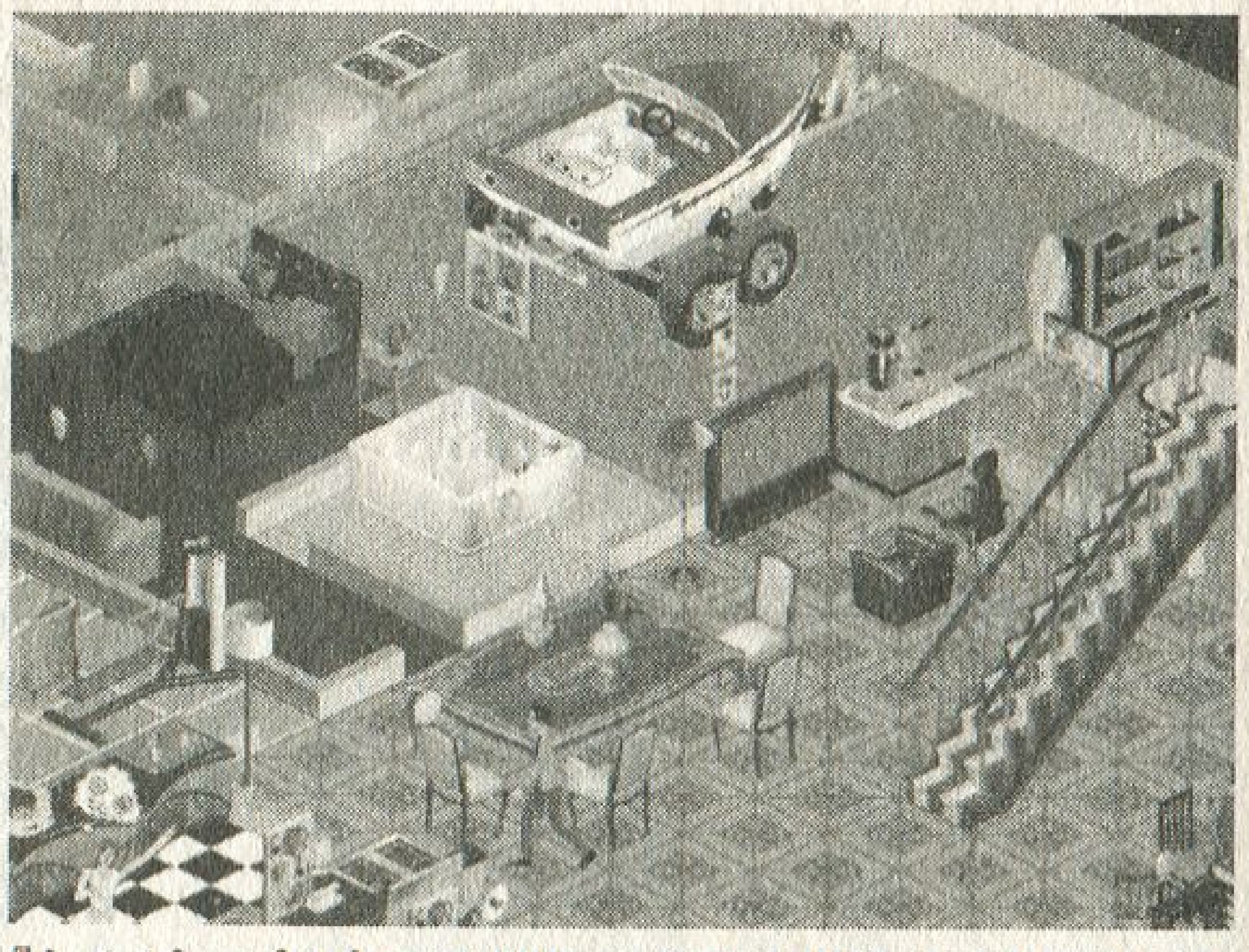
親バカになりきれない人は『シムピープル』から

オンラインゲームとしてではなく『シムピープル』そのものを評価するのであれば、個人差が大きくなってくる。

『シムシティ』をはじめとして、『ズータイクーン』や『ブラック&ホワイト』が好きで100時間以上のプレイでも苦痛を感じないのであれば、非常に優れたゲームに映るだろう。日本人にはあまり受け入れられていないが、自分がキャラクターを直接操作できないゲームなので良い悪いではなく、好みが恐ろしくはっきりと分かれるゲームなのだ。

これからトライしてみることを考えているのであれば、なんとしても『シムピープル』を先にプレイしておくといいだろう。いきなり『シムズオンライン』でプレイをはじめても、何をしていいかすらわからないだろうし、楽しさを見つけることも困難になってくる。それ以前にゲーム世界を覆っている生活様式が欧米のスタイルなので、ある程度ゲームをプレイしてなじんでおく必要がある。

何度も言うようだが、このソフトはアメリカでドル箱なのであって、日本向けにカスタマイズされているといっても、基本的には我々には多少の違和感があるゲームになる可能性があるのだ。

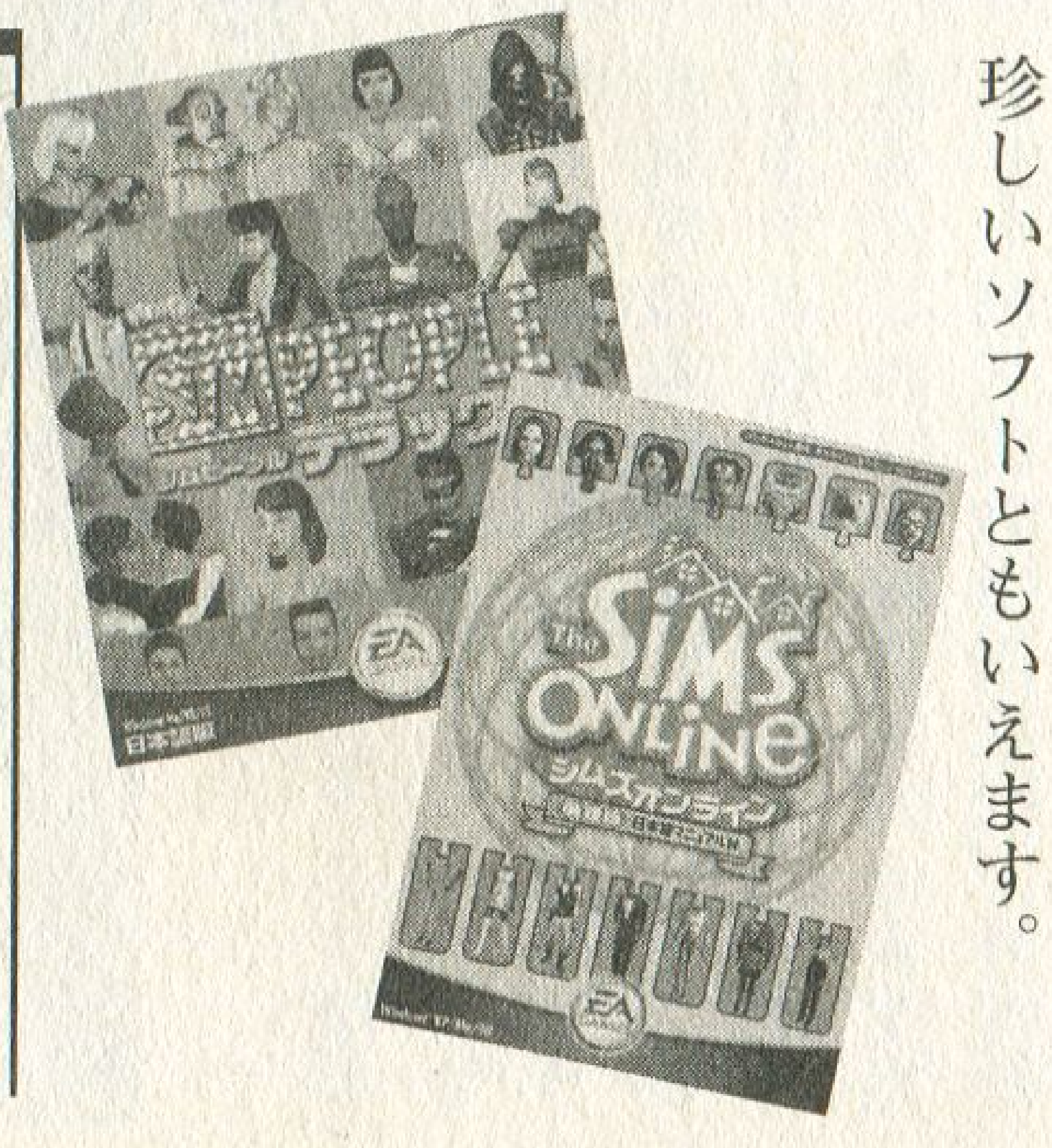


『シムピープル』で人間臭さを充分堪能してからオンライン版にいっても遅くはなさそうだ。

だからまずはすでに低価格で出回っている『シムピープル』そのものを楽しんでみて欲しい。オンラインに関しては評価のしようがないのだ。

最後に機能面だけを見ておこう。ライブアップデートで時間が掛かるのが難点だが、案外慣れてしまうと違和感なくアカウントに入れてしまうので個人的には「可もなく不可もなく」といったところだろうか。親同士の会話を楽しみたい人がいれば本当にお勧めになる珍しいソフトともいえます。

Alexander服部
（アレクサンダー・はっとり）
最近ではめっきりゲーム関係から声が掛からないのでクラブ巡りなんぞしてます。知り合いが多いから顔パスだけど、体力が……年だなぁ





「2002年中国電脳遊戯産業報告書」発行される!

オンラインゲームは充分に産業として成り立つ!!

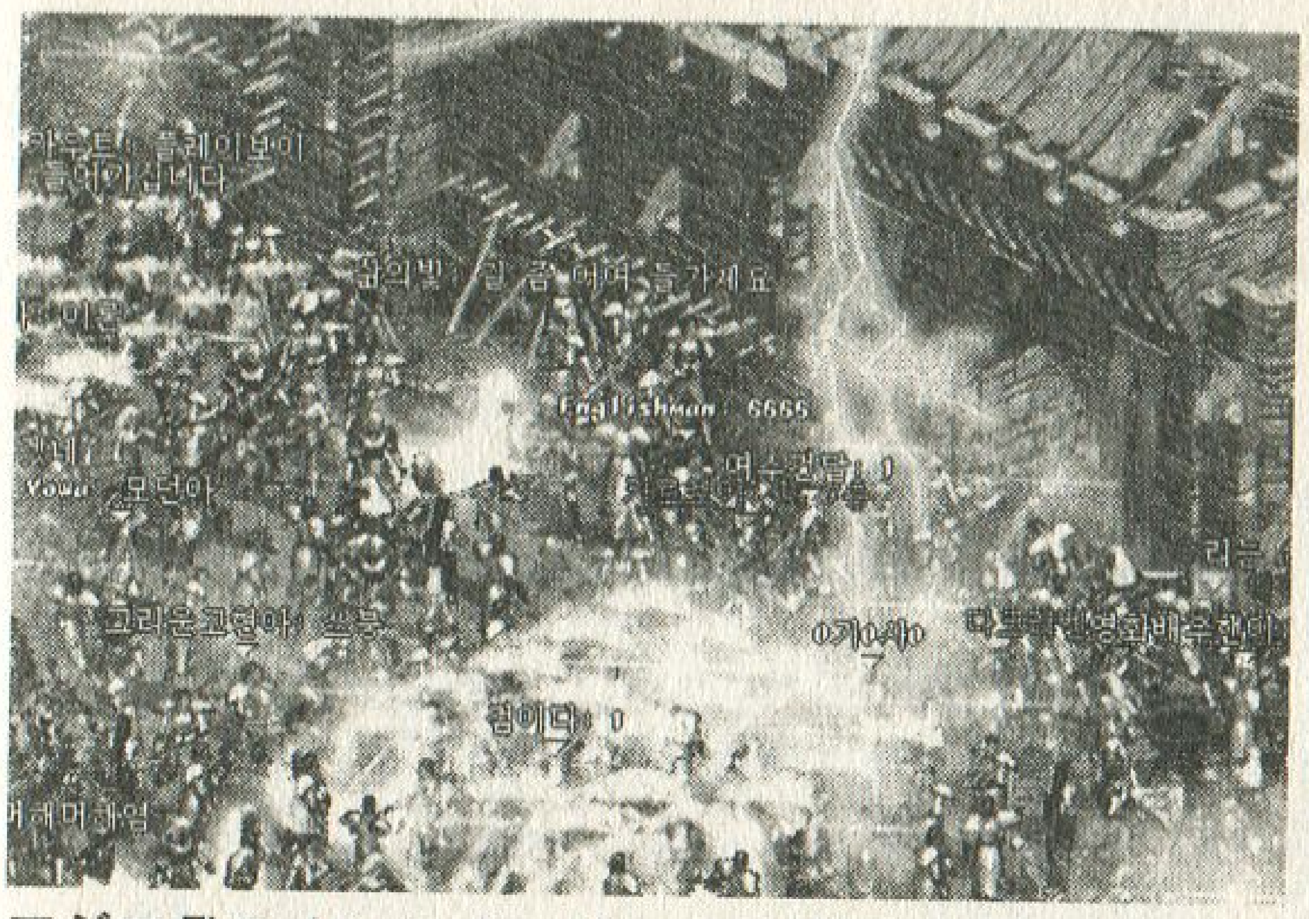
オンラインゲームビジネスを確立させつつある中国に、日本のゲーム業界の「ありうる未来」を見た。

1年ちょっとで大成長 これでこそオンライン

2003年1月上旬、中国では比較的信憑性のある情報を定期的に提供しているとされる「大衆軟件」誌より、「2002年中国電脳遊戯産業報告書」が発表された。

同誌によると、2001年第1期から2002年第3期の累計で、オンラインゲーム産業は12・8億元(約182億円)を獲得したとのことである。

2001年第3期末時点での累計は3億元(約43億円)。つまり、2002年だけでのオンラインゲームの産業規模は9・8億元(約139億円)ということになる。



アジア発のオンラインゲームは韓国がリードしている。圧倒的な数を取り込んでまだまだ大きく成長しそうだ。

一方、世界のPC市場産業報告についての権威ともいわれるIDCが発表した数値によると、2002年の中国におけるオンラインゲーム産業規模は9・1億元(130億円)である。両社の発表には0・7億元の誤差があるものの、一般的に信憑性が低いとされる中国での発表が世界最大手の発表した数値とここまで近いのは、評価してもいいのではないだろうか。

いずれにしてもオンラインゲーム課金元年ともいえる2001年の3億元という産業規模から3倍以上に拡大した点は留意するべきだ。「大衆軟件」誌は、2002年第2期以降のなだらかな成長と、多数にわたるオンラインゲームの乱立を指摘したうえで、今後中国においてオンラインゲーム市場は大淘汰時代に突入し、産業規模も今後はゆるやかに成長していくのではないかと予測する。

一方IDCはより楽観的だ。

IDCは2006年までにオンラインゲーム市場は83・4億元(約1190億円)に拡大すると予測する。これは、課金制ゲームアカウント設立数の増加状況だけでなく、個人の1ヶ月に支払うサービス料の増加という要素を加味した上ではじきだしている予測だ。月15・6元を平均的に支払っていたオンラインゲーマーは2002年には平均的に18・8元をオンラインゲームにつぎ込んでいるというのである。

オンライン型課金制度の定着化が進む中国

9億~10億元(約128億~142億円)程度の産業規模という

のは決して大きくはない。だが、注目すべきは、2つの独立した調査会社がここまで近いマクロ的数値をはじき出すことができたということだ。パッケージゲームの産業報告がいずれの発表にも含まれていなかったところがその重要性をさらに強調している。海賊版や複雑な流通事情によって、「まっとうなビジネスが不可能」だった、パッケージゲーム市場的なあきらめはオンラインゲーム市場においては皆無である。

昨年実施された大規模な規制強化で、実質的に海賊版のほとんどが撤収された音楽市場も、電脳マーケットにおけるMP3アンソロジーCDの違法販売という障害をいまだに抱え続けている。アカデミー賞選出者配布用DVDのコピー版が市場に出回っている映画産業など言うまでもない。

所有権の定義づけ自体、さまざまな議論がいまだになされているというお国事情では著作権などという概念を確立するのは当面、至難の技であるのは当然といえば当然である。

このような著作権不毛の中国で、オンラインゲームは消費者に対し合法品のみを購入させるシステムの構築に成功したのだ。事実、中国で「まっとうなビジネス」を安心して遂行できる著作権ビジネスはオンラインコンテンツ産業以外には存在しない。これに加えサーバー設備設立、ゲームマスター、通訳（韓国オンラインゲームの翻訳が主）の雇用から、一般ネットユーザーのADSLへの乗り換え動機、オンラインゲーム雑誌購入など様々な経済効果が期待できる。

したがって、オンラインゲーム産業に対し、政府も企業も熱い目を向けるのもうなづけるのだ。

韓国メーカーの台頭と日本の市場への希望

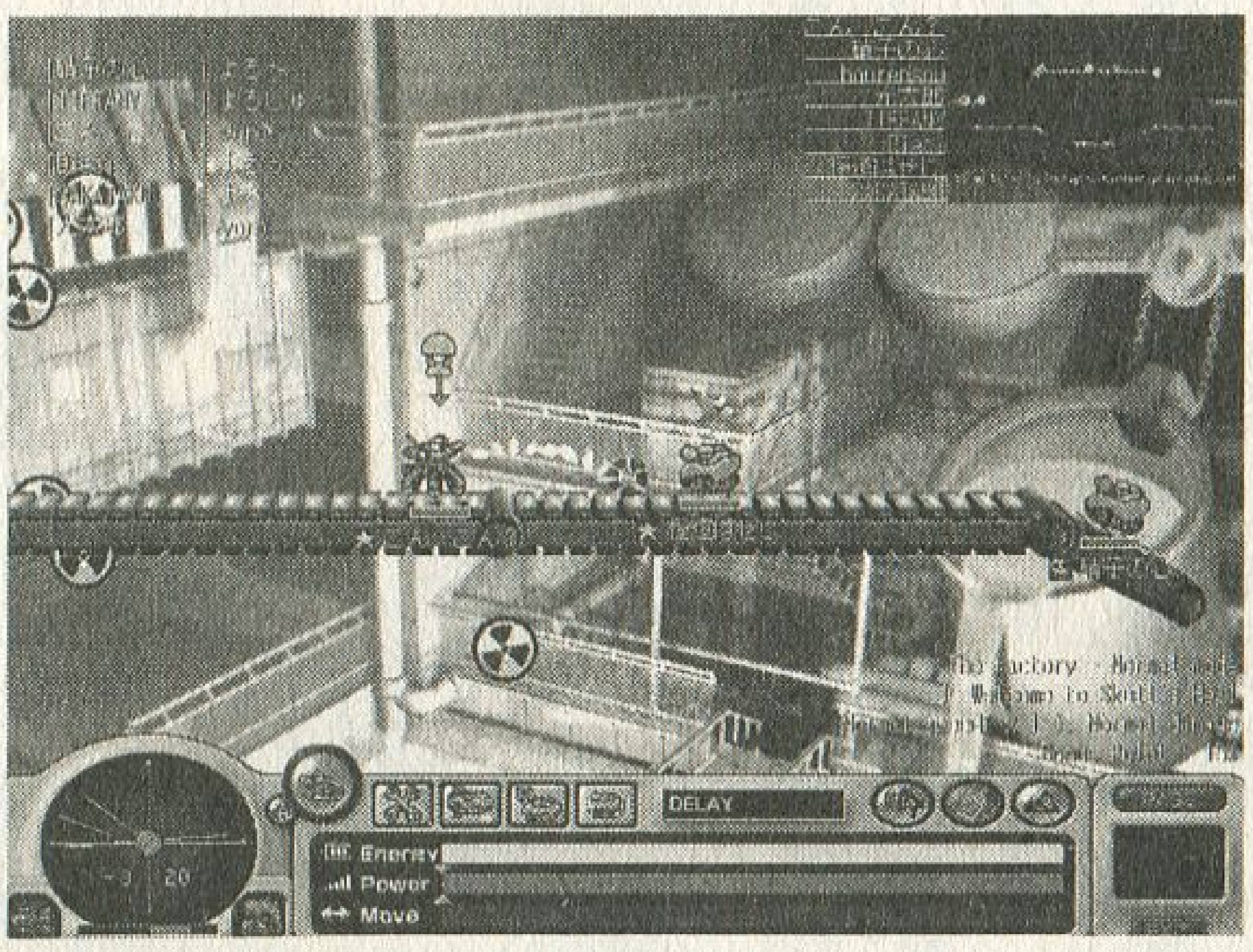
このようななか、積極的な投資姿勢を見せるのが韓国ゲームメーカーだ。現在、『リネージュ』のNCソフトやファンタグラム社などの韓国ゲームメーカーの大手だけでなく、多くの中小メーカーの進出が見受けられる。

現在中国オンラインゲーム市場のシェアNo.1を誇り、常時接続プレイヤー数が35万〜65万人といわれる『傳奇（Legend of Mir2)』のActozSoftがチャイニーズドリームを手中に収めた最初のメーカーとでも言えるのではないだろうか。事実、「大衆軟件」誌の報告では、オンラインゲーム常時接続人数トップ10作品中7つが韓国のタイトルである。60タイトル以上が中国市場でひしめいているなか、得るべくして得た結果と言えよう。

案外驚くべきは、日本発オンラインゲームの健闘である。現在中国において、たった2作品しか進出していないのにもかかわらず、常時接続人数でトップ2と4に位置しているのだ。オンラインゲーム不毛の日本のゲームメーカーがこの吉報で奮起されることを期待したいのだが……。

■中国でのオンラインゲーム 常時接続者数ランキング

	作品名	開発国	同時接続数（単位：万人）
1	傳奇	韓国	30.0
2	魔力宝貝	日本	8.0
3	精霊	韓国	6.0
4	石器時代	日本	5.0
5	決戦	韓国	4.8
6	千年	韓国	4.0
7	龍族	韓国	3.2
8	ポトリス2	韓国	2.8
9	大活西遊記Ⅱ	中国	2.5
10	奇跡MU	韓国	1.2



日本でも昨年12月から課金が始まった『ポトリス2』。だが、中国での接続者数には到底かないそうもない。

中村彰憲
（なかむら・あきのり）
名古屋大学大学院国際開発研究科博士課程3年。現在清華大学交換研究生。研究課題は中国デジタルコンテンツ産業、多国籍企業論、技術移転論など。ご意見はs1nakamuraa@m.gsid.nagoya-u.ac.jpまで。

ゲーム制作プロジェクトX
～インディーズゲームへの挑戦者～

第3話

邂逅（かいこう）

君もゲームを作ってみるか!! 萌えやらなんやら盛り込んでインディーズゲームの世界へいっそのこと飛び込んでみるとかどうよ!!

全国各地からスタッフが集結

インディーズでゲームを作って、最後には路上で売るまでの経過をリポートする「プロジェクトX＋電波少年（あ、番組終わっちゃったよ！）÷300」な感じのこの企画ですが、前号でスタッフ募集したところ予想以上の反響。いろいろな方から参加するその声があがり、嬉しいやら混乱するやらな状態なのです。

プロのゲーム関係者、劇団をやってる人、ライター、ラジオドラマなどのシナリオを書いている人、歌のお姉さんをやって全国を巡っている女性やらいろいろ。

前回、獏が夢を喰うゲームなどと書いたためか、デザイナー志望の方が少なかったのが残念である。この少なさは、前回の企画内容がデザイン的にいかに魅力がないかという証明であると思うので、反省して、企画内容をグレードアップ、大変更した。ので、デザイナーさん等その他、引き続き募集中！ですよろしくー。

さて、今回はそのグレードアップした企画内容について書いていこう。普通に書くのは芸がないので、「もしゲームが完成して、ゲーム批評のレビューに取り上げられたら!?」という設定で紹介する。

魔法少女と人面疽ちゃん

——見出し——

歪んだ萌えとオーソドックスなシステムが生み出すゲームの中毒性

——リード——

本誌連載『ゲーム制作プロジェクトX～インディーズ編～』から誕生したゲームはオカルト＋萌えの変なゲームだった……

◆

本作は今どき珍しいぐらいのオーソドックスなトップビュータイプのRPGだ。初期の『ドラクエ』や『ウルティマ』を連想させるスタイル。しかも、ダンジョン内だけで進行していく。『ドラクエ』meets『ドルアーガの塔』な雰囲気で、今ごろ何で出会ってんだよッ！ ぐらいの懐かしいゲームだ。

が！ 最大の特徴、そして古臭さから本作を救っているのが、メインキャラクターの魔法少女である。いや、アッコちゃんを持ち出すまでもなく魔法少女という設定も懐かしさ爆発であるが、この魔法使いの女の子が使う魔法が、ケッタイなものなんである。

「魔法少女と人面疽ちゃん」というタイトルがストレートに示しているように、主人公が使う魔法は、人面疽を装着することによって使えるのだ。

展開するにしたがって、人面疽も人面だけじゃなく、犬面疽、猫面疽、夢を喰らう獏面疽など、バラエティあふれる面疽が登場する。装着場所も最初は肩だけなのだが、モノによっては腰に装着できたりする。その姿は、まるで志村けんのバカ殿か、ビョークが不興をかった突飛な衣装かって感じである。

かわいい俺の魔法少女が、股間に猫面疽をつけている姿、うぅ…

さらにかわいいじゃねぇか。
　オーソドックスなシステムに装備された歪んだ萌え要素。面疽部分のシステムはけっこう凝っていて、肩につけた面疽と股間の面疽の相性が悪かったり、面疽によって攻撃時の作戦を変える必要があったりと、追求していく楽しさが存分にある。
　インディーズということで、情報誌などで情報を先に知ってしまうこともないので、展開していくことで知っていく楽しさを妨げられるなんてこともない。また途中に何度か出現する破天荒な演出には驚かされる（実際にどういう演出か詳しく書きたいが、これからプレイする人の楽しみを奪うことになりかねないので止めておく）。
　さまざまな面疽と共に、ダンジョン深く潜っていく。アイテム探しとバトルが繰り返され、情報の断片が入手するたびに世界像がゆっくりとプレイヤーの頭の中に作られていく過程は非常に楽しい。
　ド派手なムービーも、3Dグラフィックスもないが、オーソドックスで遊びやすいシステムのためはじめてRPGゲームをプレイしたころの中毒感が蘇ってくる傑作にしあがっている。



「なんかワクワクしますな」といったノリで多方面から人材が集結！　まだまだ間に合います。

作家性と一般性という問題

と、できてもないのに、いい気になって書いておりますが。そもそも前号で、インディーズなんだから、誰にも媚びずに自分たちのやりたいことをやるんだぜと叫んでたのに魔法少女って媚びまくってない？　というご意見もあろうかと思います。
　でも、なんつーか、こう自分の中にあるちょっとは注目してほしいという欲望も、ま、あるわけです。作家性と一般性のバランスを考えてしまう自分がいるわけです。
　そこで、「媚＋やりたいこと」で、「魔法少女＋人面疽」なわけです。じゃあお前のやりたいことは「人面疽」か！　とか言われそうだけど、そうですよ、俺のやりたいことは人面疽ですよ、将来の夢は人面疽になることですッ（自分で書いてて自分でイジケてきた）。
　っても、魔法少女＋人面疽という設定は、けっこー個人的には気にいってます。媚と書きましたが、自分の中にもその媚にのってくる自分がいるのですね。魔法少女萌え！　人面疽なんかついちゃったりしたら、さらに萌え！　って感覚なのです。インディーズゲームが売れちゃって、アニメ化してくれないかなー、その時のタイトルは「魔法少女ピルルンク＆じんじんちゃん」に変更してもいいからさーなどと取らぬ狸の皮算用大会を夢想したりしております。パクるなよッ！　ってな気分です。企画書にコンセプトなどと列挙するときは、相手に伝えるためにどうしても変質してしまうのだけど、自分の中でピキーンと電撃が走るアイデアを思いつくことがあって、それこそがコンセプトなのだと思う。ひとつのアイデアからイモづる式に全体像が完成していく感覚が体の中を駆け巡る快感。ゲーム作りはやめられない。
　ともかく、企画が大幅に変更になったために、萌え萌えな魔法少女のグラフィックスが描けるデザイナーさんを募集中であります。よろしくッ！

◆次回予告！
いよいよ次回より第二部：実動編の開始である（なんとなく第二部にすると盛り上がる気になりそうなのでそうしてみた）。ゲーム画面をご覧いただくことができるのである！　と、いいなぁーと思っているのである。乞御期待！

著作：米光一成
（よねみつ・かずなり）
WEBエキサイトBOOKSなどにも原稿書いてます、他いろいろ。引き続き参加者募集中！
http://www.Lv99.com/

制作：隔月刊　ゲーム批評

オンライン・ゲームが主役になるのか?!

複眼視点

後退することなく、常に進化と発展（?）をつづけるゲーム業界。 Produced by 武田丸男
昨年登場したXboxは低迷を余儀なくされながらもオンライン・ゲームで反撃を期す。
独走状態のPS2。GC／任天堂も巻き返しを図る。ゲーム業界の今年は？

第18回 ゲーム業界／今年はどうなる？

異論はあるかもしれないが、テレビゲームの歴史はファミコンとともに始まった、と言っても過言ではない。そして登場から20年ファミコンは、家庭における〝遊びの世界〟を、それまでとはまるっきり姿を変えて一気にデジタル化を進めたに留まらず、ハード（ゲーム機）とソフト（コンテンツ）の関係という、企業の位置づけ、ビジネスのあり方までをも変えてしまったと言える。そして、その節目の年にテレビゲーム業界は〝オンライン・ゲーム〟という、これまでとはハッキリと異質な新しいステージに入ろうとしている。

しかしながら、社会全体を覆う不況はゲーム業界も無縁ではない。新しいステージに向かうメーカーは市場を国内から広く世界に求めつつ、合従連衡、企業合併と、生き残りを賭けて様々な取り組み、試行錯誤をつづけている。昨年11月のエニックス、スクウェアの合併ニュースの衝撃は記憶に新しいものだ。新しい年はゲーム業界にとって大きな変革の年になるのだろうか？

ユーザー代表

【今年もハードは値下がりが…？】

（アキラ　19才　受験生）

昨年一年間の中で記憶に残った〝ゲーム業界〟の出来事にはいくつかあります。その中から3つを選ばせていただきましたが、やはり一番大きなニュースは【スクウェアとエニックスの合併】ではないでしょうか？

でも、両社が一緒になったからといって『FF』と『DQ』とでは制作手法がぜんぜん違うように見聞きしていますので、両タイトルについては、お互いに発売日などでの連携などを図ることはあっても、これまでとそれほど違わない世界を構築しつづけていくのではないでしょうか？　それよりも、これから開発に着手しようとしている新しいテーマやタイトルに好影響が出て欲しいと思っています。ただ、2つのRPGメーカーが一緒になることは、僕たちゲームファンにとっては、それほど恩恵（?）を受けられる話しではなく、むしろ〝株式〟などの〝大人の世界の話し〟のほうが大きいような気がします。なので、『DQ』や『FF』をマネーゲームの材料に使わないでいただきたいと切に願うばかりです。

次に記憶に残ったニュースは【中古ソフト裁判の判決】です。

【中古～】についていえば、僕たちの間では新しいソフトを購入するための手段として、遊ばなくなった（手元に置いておく必要のなくなった）ソフトを売買することは〝当然のこと〟として行われていたので「えっ、まだ裁判中だったの？」というのが正直な感想と驚きでした。『頒布権』などという言葉のもつ意味を正確には理解できませんが、ゲームソフトの価格が高いために、結果的に中古ソフト市場が成立してしまう、という必然性なのではないでしょうか？

以前、戦略シミュレーションの代名詞的メーカーの方が「エンタテインメント・ソフトに〝定価〟は

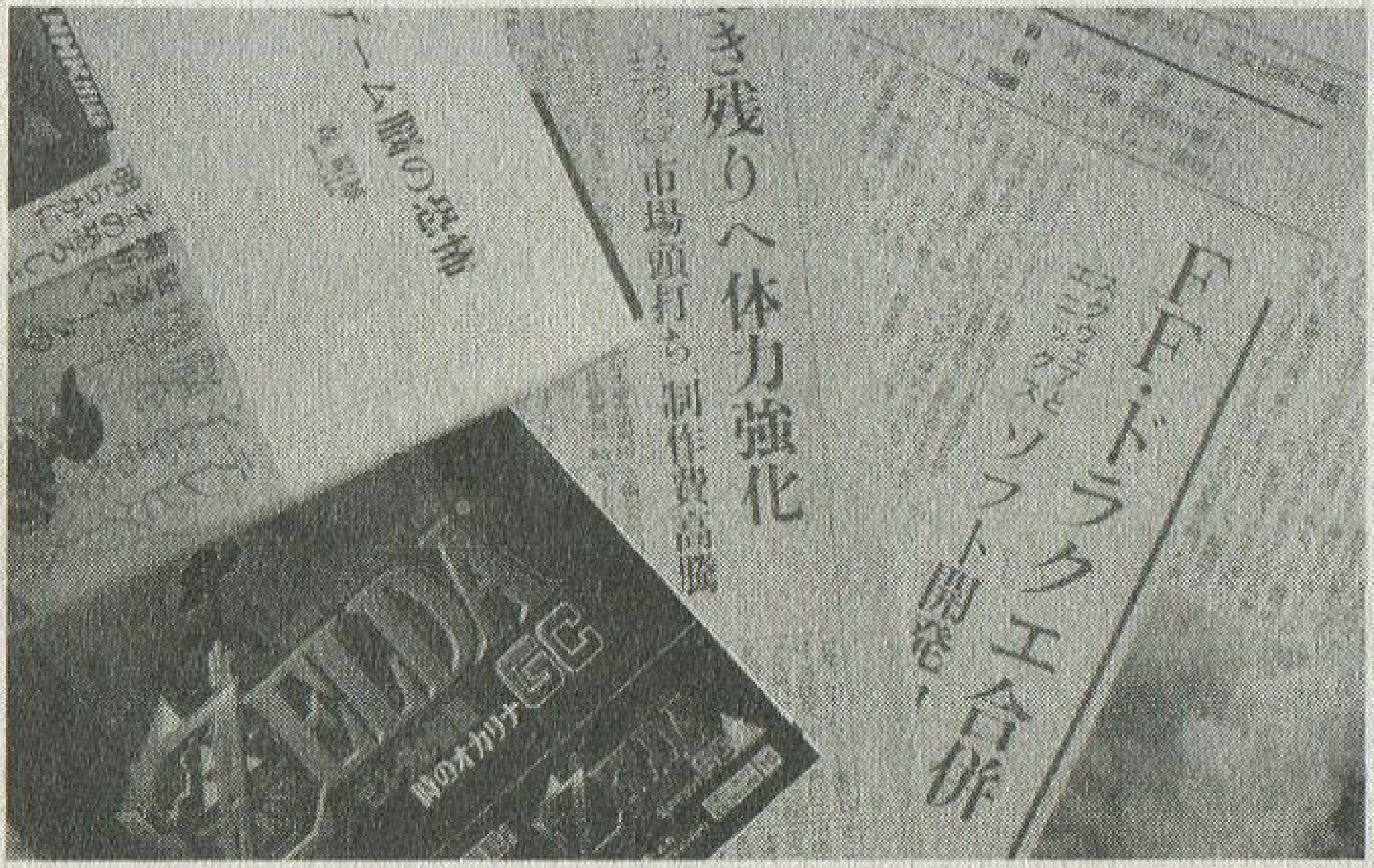
ない」というような発言をされていた記事を読んだことがあります。しかしながら、映像ソフトの分野ではビデオに代わってDVDの進攻が著しいと聞きます。そこには、使い勝手もさることながら、販売店の店頭を見るまでもなく〝ソフトの低価格〟が大きく寄与していることは間違いないと思います。

ゲーム機の高性能化により対応ソフトの開発費が高騰してしまうことは理解できる部分ではありますが、それをメーカーの論理で一方的に〝出口を塞いでしまう〟というやり方は反発を招くだけです。いずれにしても、当事者同士であるメーカーと販売店との間で今後も議論が重ねられていくようですが、難しい論理は理解できませんが、一般消費者を忘れた議論だけは避けていただきたいのです。

そして3つ目のニュースは【ゲーム機の相次ぐ値下げ】ではないでしょうか？

「ソフトが高い」という議論の一方で、「ハードが安い」という、プレイヤー側からは喜んでいいのか、悲しんでいいのか、よく判らないテーマだと思いますが、「安い」ということは歓迎されることではあります（だからといって2台は必要ありませんが）。

しのぎを削る携帯電話の例を見るまでもなく、〝ハードの普及〟＝〝インフラの充実〟＝〝陣営の充実〟という考え方は理解できます。安価でも、赤字覚悟でも〝ハードの普及〟を推し進めることで多くのソフトが登場し、多くのプレイヤーの支持が集まる。さらに〝ハードの普及〟が促進される…。好循環が進むことで市場に好影響が現れることは歓迎するところなのですが、昨年の〝PS/PS2陣営〟は、まさにその〝好循環〟の見本だったのではないでしょうか？



“ゲーム脳”や大型合併など、昨年のゲーム業界の動きはけっしてプラス思考のものばかりではなかった。

全世界で3千万台の出荷を果たした、というニュースから間もなく4千万台というニュースを聞きました。

〝PS〟が登場した時に「すべてのゲームが集まる」という広告コピーが使われていたことを記憶していますが、今日の〝PS2〟は本当にその通りになってきたような気がしています。また、〝ハードとソフトは自動車の両輪〟という例えもよく聞く話ではあります。先のテーマと重複してしまいますが、ハードの価格だけが下がるのではなく、ソフトの価格にも関連があって欲しいと期待しているプレイヤーは多くいるはずです。携帯電話の通話料金は〝電話を掛けまくったから高くなった〟ということで納得していますが、そこにはインフラの拡充と競争によって通話料金が安価になった、という納得感があります。たとえが違い過ぎますでしょうか？

くるのはネットゲームか価格競争か

昨年の出来事の中から3つのテーマをピックアップさせていただきましたが、すべて今年に持ち越されるテーマだと思います（〝中古〟は僕たちには解決済み?!）。

2大RPGメーカーの正式な合併は今年の4月になる訳ですから、具体的な成果は〝その先〟になるでしょうし、まして〝新しいソフト〟として結実することになると、さらに〝その先＝3年後〟になってしまうのではないでしょうか？　その時までに『DQⅧ』が発売されているのかは、別の興味となるところですが?!

また、今年はテレビゲーム機による〝本格的（？）ネットワーク時代〟が到来するといわれていますが、PCとは違って、相互の互換性を持たないゲーム機ですから、コンテンツの獲得競争はもとより、ハードの普及＝インフラの拡充は何より大きなテーマとなることと思います。昨年を上回る、更なる〝値下げ競争〟は起きるのでしょうか（2台も必要ないけれど）？

業界代表

【『合併』と『ネットワーク』のもたらすもの】
（タケリン　46歳　業界歴15年）

合併後の見えない不安

昨年のゲーム業界最大の話題といえば、ニュースとしての大きさからも、また11月下旬の出来事であることでの〝情報の新鮮さ〟からも、【エニックス／スクウェアの合併】であったように思います。

しかしながら、両社のようなエンタテインメント・コンテンツの企画／開発会社同士（正確には〝開発会社〟と〝プロデュース会社〟）の合併が市場にどのような影響をもたらすのか？　ということになると、一般のメディアが盛んに話題としていた〝FFとDQの合体〟といったことには大いに疑問があります。それほどに〝大きな影響〟というものはないのでは？　と思えてしまうのですが、いかがなものでしょう？

両社の合併は正式には今年の4月からということなので、今の段階で〝外野席〟が何を言っても始まらないのですが、一般のプレイヤー／ゲームファンにとっては（少なくと2年間は）影響なし〟と思っています。

でも、このニュースが流れた直後に私の周囲の〝業界関係者〟の発した声は、およそ次の2種類に集約されます。

ひとつは〝FFを誰が販売するのか？〟ということ。そしてもうひとつは〝FFも前金になるのか？〟ということです。

両社の合併による産物として〝新タイトル〟の開発が着手され発売まで漕ぎ着けるのには【少なく見積もっても2年はかかるのでは？＝それはPS3？】というのが前述した〝影響なし〟ということの根拠になるのですが、今回の両社の合併劇は、一般のプレイヤーとは異なるスタンスで市場をみる〝業界関係者〟に大きな不安／心配の種を植え付けました。

それが前述した〝販売〟と〝前金〟の話題なのです。

スーパーファミコン時代（90年代中頃）までのゲーム業界では、多くのソフト会社は〝発売元〟であるとともに〝（問屋経由での）販売元〟でしたが、PSの登場以降、ほとんどのメーカーのソフトはプラットフォーム・ホルダーでもあるSCEがメーカーと販売店の間に入って、卸〜流通といった（表からは見えない部分の）問題に対応してきました。

PSの市場／流通を円滑にするなど、PSのスタート当初は必然性が感じられたことなので多くのソフトメーカーは販売部門をSCEに委託してきたのですが、徐々に自らの情報／流通網を身につけた、コナミ、カプコンなどの力のあるメーカーは、独自の販売体制を敷くようになってきたのです。

エニックスの場合も同社のソフトは、自らが独自に営業／販売部隊を編成し、街中のゲームショップなどに卸しているのですが、スクウェアの場合は『FF』等の同社ソフトを、多くのゲーム専門店に卸しているのはSCEなのです。

また、スクウェアには一昨年、〝映画版／FF〟の不振で業績が悪化したことから、SCEが同社への資本参加を果たしています。

今回の合併により誕生する新会社にもSCEは資本参加をしていることに変わりはないはずですが、〝新しいFF〟は、どの流通／販売網を経由して店頭に届くのか？　といったことは現時点では見えていません（おおよその想像はつくことではありますが?!）。さらに、エニックスの営業／販売施策の中に、一般的なゲーム流通の間では特殊なものと見られている〝前金制〟というものがあります。

通常、メーカーに対して販売店が仕入れたソフトの購入代金を支払う方法は（たとえば）月末締め／翌月末払いなどのように、一般と同様の商取引が行われていますが、同社の場合（タイトルによって異なるようですが）ソフトを卸す前に販売店から〝前金〟を受ける方法をとっています。つまり、販売店はメーカーに発注の段階で仕入れのための資金が必要になってくるという訳です。

両社の合併情報が流れた時に、ゲームソフトの販売に関わる方々の多くが不安に思われていた理由がここにあります。『FF』も『DQ』と同様にエニックスが〝前金〟で卸すようになるのだろうか？ と。巨大RPGメーカーの合併は目に見えない部分で業界に波風を立て始めているようです。

ネットワークがもたらすもの

ファミコンが誕生して今夏で20年になるそうですが、その間、何本ものゲームソフトが登場し、何種類ものハードが現れては消えていきました。

テレビゲームの歴史は、コンピュータ・テクノロジー（デジタル技術）とデジタル・コンテンツの発達／発展の歴史でもあることから、20年を経た今日においても、まだまだ発展途上にあると言えるのでしょうが、その節目の年に当たる今年、テレビゲーム業界は〝新しいステージ〟にステップ・アップすると言われています。

〝新しいステージ〟とは言うまでもなく〝ネットワークの世界〟のことなのですが、PCの業界でこそ〝ブロードバンド元年〟といわれた昨年から〝猫も杓子も〟状態になっているようですが、テレビゲーム（専用機）のフィールドに〝ネットワークゲーム〟は根付くのでしょうか？

本誌が発売されている頃には既に〝XboxLive〟も本稼動を開始しているはずで、Xboxもいよいよ本領発揮、捲土重来を期すべく〝ネットワークゲーム〟に重点を置いてくることでしょう。また、PS2陣営も昨年後半からPS・BBに様々なコンテンツを用意するようになり、『FFⅪ』以来のコンテンツ不足解消に積極的な姿勢を見せ始めています。『PSO』を展開しているはずの任天堂／GC陣営の場合は様子見、というよりも「まだまだネットワークには……」というところなのかも知れませんが、いずれにしても、現行ゲーム機のすべてが〝ネットワーク〟に取り組んでいることになったわけですが、その将来（というよりも、具体的には今年末）には果たして何が待ち受けているのでしょうか？

昨今の国内のゲーム業界は〝ハードの値下げ競争によるデフレ化＝メーカーの収益悪化〟、〝続編中心のマンネリ化による一般消費者のゲーム離れ〟など、この数年間はマイナス成長がつづいています。〝ネットワークゲーム〟は、そのような市場環境の悪化を阻止する起爆剤になり得るのでしょうか？

ネットワークに賭けるXboxは、昨年開催した〝～Live〟の発表会の会場で30社以上のメーカーから40本以上の対応ゲームの発表を行いました。

PCの世界では、以前から遊ばれるソフトと遊ばれないソフトの優勝劣敗の構図が見えていると聞きます。〝FF　の世界〟＝〝ヴァナ・ディール〟Ⅺに長く留まっているプレイヤーが多く出現していることも耳にします。

〝ネットワークゲーム〟の世界、そこには、これまで以上に〝量より質〟が求められるはず。〝ネットワーク〟で捲土重来を期すはずのハード（陣営）がそれを見誤ってしまうと、今年末にも結果が見えて来るような気がします。

両者を俯瞰して…

新しいゲーム機が登場することでガラッと局面が変わるのがゲーム業界であったが、Xboxが登場した昨年もPS2の圧倒的な強さに変わりはなかったようだ。しかしながら、PS2の普及に加速がつくことに反して、国内のソフト業界の低迷は深刻度を増している。統計的な数字が公表されるのはまだ先になるのだろうが、ミリオンセラーの本数からも昨年もマイナス実績だったのでは、ということは想像に難くない。

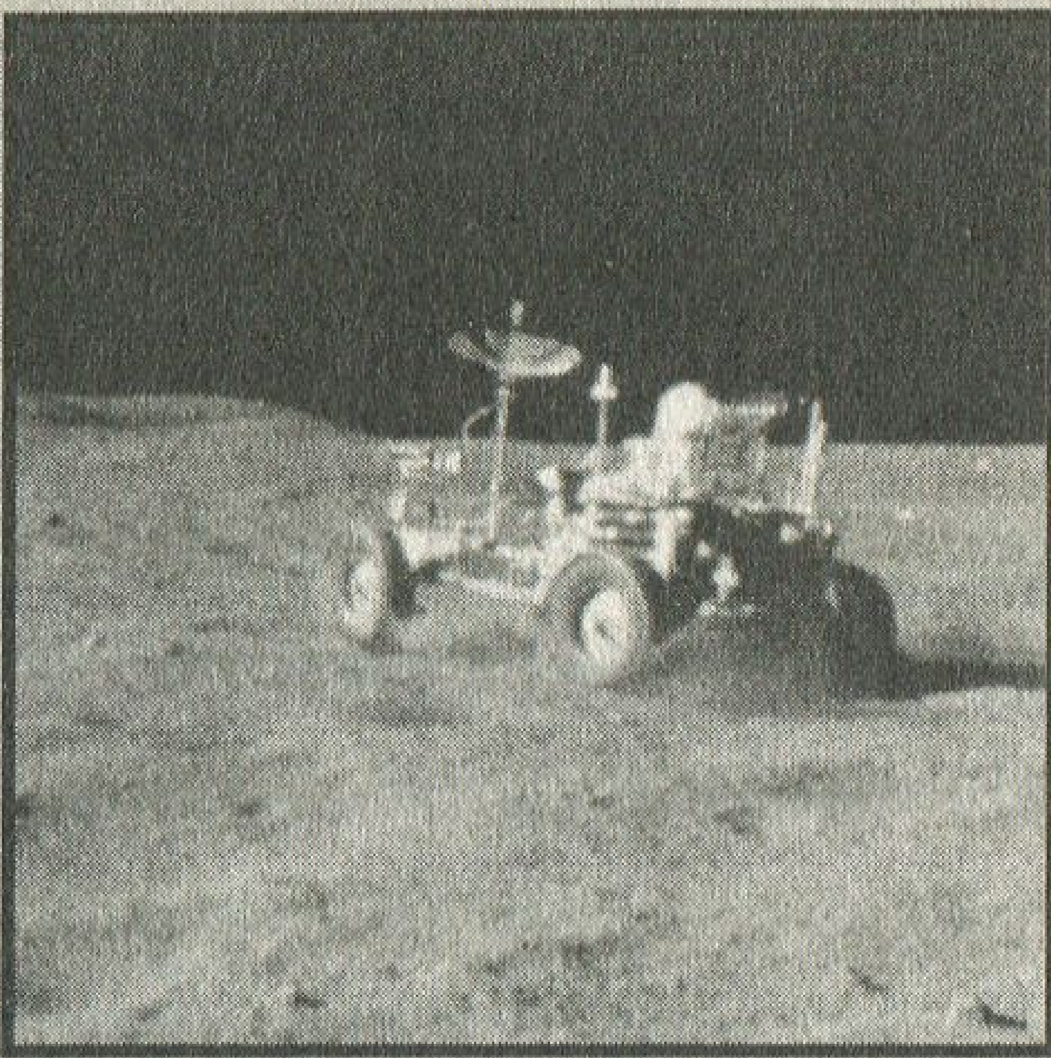
厳しい市況を反映してソフトメーカー同士の合従連衡はさらに増加することが予測される一方で、テレビゲーム機による〝ネットワークゲーム時代〟が本格的に始まろうとしている。

ネットワークゲームは、中古問題の特効薬としてもメーカー側からは期待されている。ファミコンの登場から20年目の今年、テレビゲーム業界は大きな転換期を迎えることは確かだ。

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

月明かりのガメネウス
game news

それは、やっぱり満月の夜にだけ咲いてしまう一輪の花。ゲームサイト管理人があえて集めた見逃せないニュース。



結局アレはなんだったのかと振り返りながら……

MEGATON

いろんなところ

年末年始、国内外含めてネット上で「MEGATON」という言葉がよく飛び交っていました。「MEGATON」とは「モノスゴイ」みたいな意味の様です。任



天堂が年末にモノスゴイ発表をするという噂が飛び交い、一部の海外の掲示板でそれをMEGATONと呼びだしてから次第に広まっていきました。日本では大規模ではありませんが一部で「メガトン！　メガトン！」と騒がれていました。メガトンの発端は9月発売の「Vジャンプ」に掲載されていた「年末にGCに関する超ビックプロジェクト発表」という記事です。結局このビッグプロジェクトが何のことだったのかいまいちはっきりしないのですが、12月号に特にそれらしき情報が掲載されていないことから11月号に付属した「ニンテンドーブック2002秋」の「つぶよりディスク」の内容を増強した「つぶよりディスク ver1.1」のことを指していたと見られています。「Vジャンプ」自身の超ビッグプロジェクトだったというオチです。しかしそんなしょぼくれた超ビッグプロジェクトでは納得できず、噂は一人歩きし、次第に「GCに関する」という部分が抜けて任天堂が何かスゴイ発表をするという話に変わり「MEGATON」という言葉にスリ替わりました。バックライト付きGBA、GCで『ドラクエ』発売、お決まりのGBAで『マザー』がリメイク、GCで『マザー3』が発売などの噂が立ちましたが、任天堂がカプコンを買収するという噂も湧いてしまい米国のCBS Market Watchがネット上でその記事を出してしまったことから一時株価が上昇するという騒ぎになりカプコン大島副社長自ら否定コメントを出すことになりました。

『ドラクエ8』発表の真実

1984.jp

『ドラクエ8』の公式発表は11月29日でした。本当はジャンプ発売日の12月2日にやる予定だったそうです。突然公式発表が早まったのはネット上に「ジャンプ」の情報が先に漏れてしまったから。某巨大掲示板2chですが、11月27日～28日早朝にかけて「次号の『ジャンプ』に『ドラクエ8』の情報が載ってる」という投稿がありました。そしてケータイのカメラによる一部分を移した画像がアップロードされました。そして29日早朝にはもっと鮮明な画像がアップロードされました。この事態を重く見てエニックスは発表を早めたそうです。「インターネット普及による」とか「ケータイによる」というキーワードは新聞などで好まれて使われそうですが、まさしくコレがそのケース。ただ「ジャンプ」は地域によって月曜日以前に発売されるので情報が漏れないはずはないんですけどね。今後雑誌による発表は検討されるのかもしれません。



★以上2件はネット上の噂や情報の早さが実社会に影響を及ぼしたという話でした。ゲームファンにはネットに興味を持つ層が多い様なので最新ソフトの情報はすぐさま飛び交います。ゲームを楽しむより業界の動向やソフト・ハードの売り上げ、色々な噂情報を楽しむファンも増えています。QUITERというサイトは2000年からやっていますが、どんどんそのようなファンが増えているように感じます。

PROFILE

QUITER（クイター）
アルファベットだけだと普通読めないのでQさんと呼ばれてしまうゲームニュースサイトの運営者。quiter.netで毎日世界のTVゲーム最新情報を紹介しています。

さあ秋葉原に出かけよう!!

秋葉原これ見てGet!! 02

待望の第2弾がついに登場!!

受験や就職活動を勝ち抜いて、東京進出をもくろんでいる方々、時間は無限ではありません!!　在京を機に、日頃手にできない商品を購入できるチャンスを逃す手はありません。商品探しだけでも大変なのに、お店探しをするヒマなんて……そんなときは「秋葉原これ見てGET02」にお任せです！　秋葉原のお店を100店以上紹介!!　あなたがお探しのお店が必ず見つかります。

アキバはショッピングだけじゃない

秋葉原には、ショッピングを楽しむお店だけではないぞ。ゆったりと食事を楽しめる飲食店や、秋葉原ならではのイベントなどなど……。秋葉原を楽しむ要素満載!!　お買い物して、ご飯を食べて、イベントに参加すれば、秋葉原をすべて満喫だ。



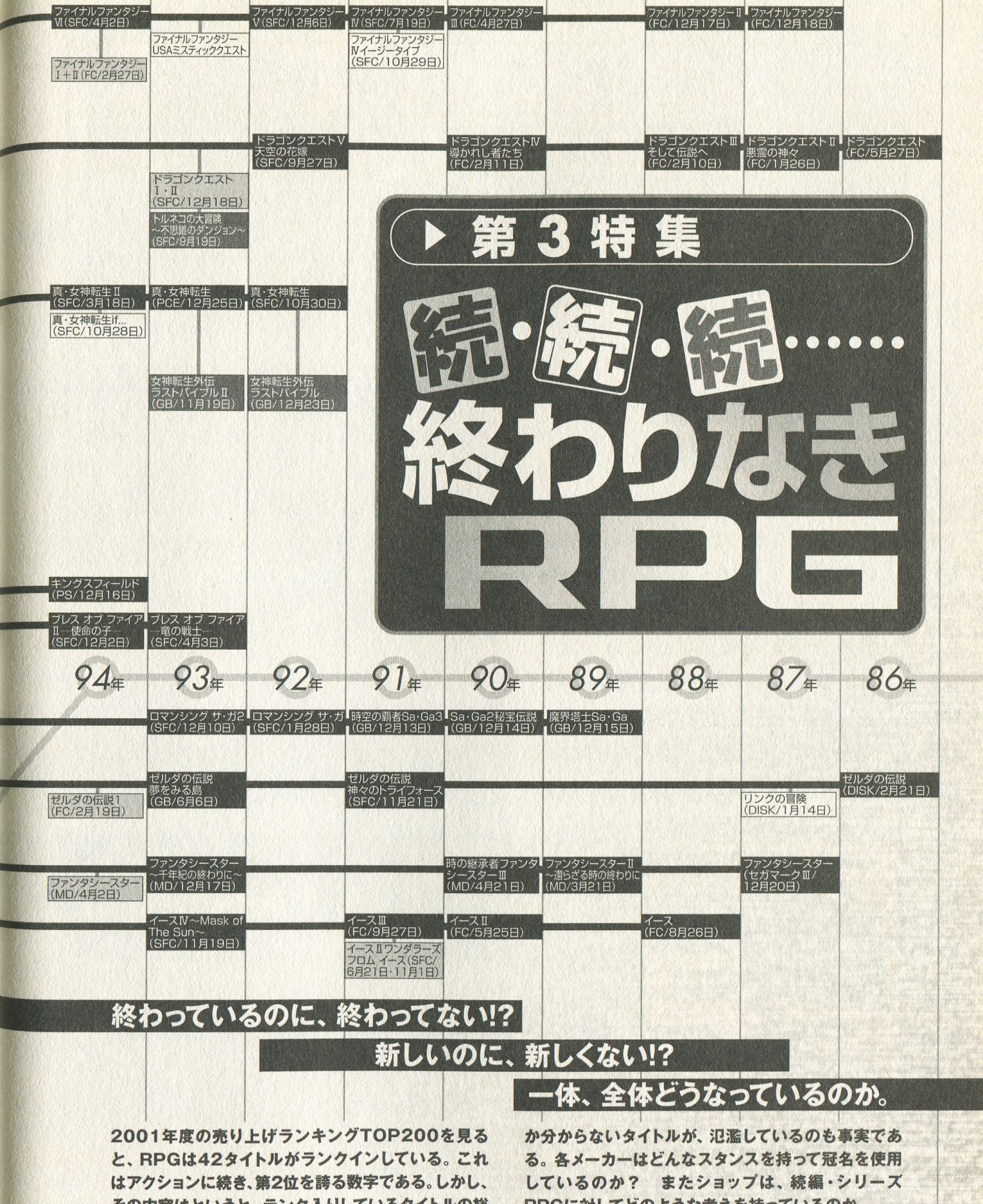
定価1200円

掲載ショップジャンル

- ゲームショップ
- 同人誌ショップ
- ホビーショップ
- キャラクターショップ
- パソコンショップ

など

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
販売営業部　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208



▶ 第3特集

続・続・続……終わりなきRPG

終わっているのに、終わってない!?
新しいのに、新しくない!?
一体、全体どうなっているのか。

2001年度の売り上げランキングTOP200を見ると、RPGは42タイトルがランクインしている。これはアクションに続き、第2位を誇る数字である。しかし、その内容はというと、ランク入りしているタイトルの総売り上げ約12,000,000本中、続編・シリーズものでないタイトルの売り上げは約1,200,000本と、約1割にしか満たないという現状がある。続編・シリーズものが悪いといっているわけではない。ただ、昨今のゲーム業界には、何を持って冠名を継承しているのか分からないタイトルが、氾濫しているのも事実である。各メーカーはどんなスタンスを持って冠名を使用しているのか？　またショップは、続編・シリーズRPGに対してどのような考えを持っているのか。

ここでは続編・シリーズもののRPGを表にしたものを掲載させていただいたが、それなりに続いているシリーズを、少し調べただけでもこれだけある。氾濫する続編・シリーズRPGは、何を持って続いているのだろうか。

2003年以降	2002年	2001年	2000年	99年	98年	97年	96年	95年
ファイナルファンタジーⅩ-2(PS2/2003年3月13日予定)	ファイナルファンタジーⅪ(PS2/5月16日) ファイナルファンタジーⅩインターナショナル(PS2/1月31日) ファイナルファンタジーⅣ(WS/3月28日) ファイナルファンタジーⅠ(Ⅱ)(PS/10月31日)	ファイナルファンタジーⅩ(PS2/7月19日) ファイナルファンタジーⅡ(WS/5月3日)	ファイナルファンタジーⅨ(PS/7月7日) ファイナルファンタジー(WS/12月9日)	ファイナルファンタジーⅧ(PS/2月11日) ファイナルファンタジーコレクション(PS/3月11日) ファイナルファンタジーⅥ(PS/3月11日) チョコボの不思議なダンジョンforWonderSwan(WS/3月4日)	ファイナルファンタジーⅤ(PS/3月19日) チョコボの不思議なダンジョン2(PS/12月23日)	ファイナルファンタジーⅦ(PS/1月31日) ファイナルファンタジーⅦインターナショナル(PS/10月2日) ファイナルファンタジーⅣ(PS/3月21日) チョコボの不思議なダンジョン(PS/12月23日)		
ドラゴンクエストⅧ(PS2/未定)	ドラゴンクエストモンスターズ1・2星降りの勇者と牧場の仲間たち(PS/5月30日) ドラゴンクエスト・キャラクターズトルネコの大冒険3~不思議のダンジョン~(PS/10月31日)	ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち(PS/4月12日) ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしぎな鍵・イルの冒険(GB/4月12日) ドラゴンクエスト・キャラクターズトルネコの大冒険2アドバンス~不思議のダンジョン~(GBA/12月20日)	ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち(PS/8月20日) ドラゴンクエストⅢそして伝説へ(GB/12月8日) ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち(GB/3月9日)	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ(GB/9月23日) ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2~不思議のダンジョン~(PS/9月15日)	ドラゴンクエストモンスターズ~テリーのワンダーランド~(GB/9月25日)		ドラゴンクエストⅢそして伝説へ(SFC/12月6日)	ドラゴンクエストⅥ幻の大地(SFC/12月9日)
真・女神転生Ⅲ-NOCTURNE-(PS2/2003年2月予定) 真・女神転生(GBA/2003年3月27日予定)	真・女神転生NINE(Xbox/12月5日) アトラス名作コレクション真・女神転生Ⅱ(PS/3月20日) アトラス名作コレクション真・女神転生if...(PS/12月26日) 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」「赤の書」(PS/3月28日) 真・女神転生デビルチルドレン「光の書」(GBA/11月15日) 真・女神転生デビルチルドレン「闇の書」(GBA/11月15日)	アトラス名作コレクション真・女神転生(PS/5月31日) 真・女神転生デビルチルドレン「白の書」(GBC/7月27日)	ペルソナ2罰(PS/6月29日) 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」「赤の書」(GB/11月17日)	女神転生外伝ラストバイブル(GBC/3月19日) 女神転生外伝ラストバイブルⅡ(GBC/4月16日) ペルソナ2罪(PS/6月24日)		デビルサマナーソウルハッカーズ(SS/11月13日)	女神異聞録ペルソナ(PS/9月20日)	真・女神転生デビルサマナー(SS/12月25日) 旧約・女神転生(SFC/3月31日) 女神転生外伝ラストバイブルⅢ(SFC/3月4日) アナザ・バイブル(GB/3月4日)
	テイルズ オブ デスティニー2(PS2/11月28日) テイルズ オブ ザ ワールドなりきりダンジョン2(GBA/10月25日)		テイルズ オブ エターニア(PS/11月30日) テイルズ オブ ファンタジアなりきりダンジョン(GBC/11月10日)		テイルズ オブ ファンタジア(PS/12月23日)	テイルズ オブ デスティニー(PS/12月23日)		テイルズ オブ ファンタジア(SFC/12月15日)
		キングスフィールドⅣ(PS2/10月4日)					キングスフィールドⅢ(PS/6月21日)	キングスフィールドⅡ(PS/7月21日)
	ブレス オブ ファイアⅤ ドラゴンクォーター(PS2/11月14日)	ブレス オブ ファイア―竜の戦士―(GBA/7月6日) ブレス オブ ファイアⅡ―使命の子―(GBA/12月21日)	ブレス オブ ファイアⅣ―うつろわざるもの―(PS/4月27日)			ブレス オブ ファイアⅢ(PS/9月11日)		
	アンリミテッド:サガ(PS2/12月19日) 魔界塔士Sa・Ga(WS/3月20日)	ロマンシング サ・ガ(WS/12月20日)		サガ フロンティア2(PS/4月1日)		サガ フロンティア(PS/7月11日)		ロマンシング サ・ガ3(SFC/11月11日)
	ゼルダの伝説風のタクト(GC/12月13日)	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実~大地の章(GBC/2月27日) ゼルダの伝説 ふしぎの木の実~時空の章(GBC/2月27日)	ゼルダの伝説ムジュラの仮面(N64/4月27日)		ゼルダの伝説時のオカリナ(N64/4月27日) ゼルダの伝説夢をみる島DX(GBC/12月12日)			
ファンタシースターオンライン エピソード1&2(Xbox/2003年1月16日)	ファンタシースターオンライン エピソード1&2(GC/9月12日)	ファンタシースターオンラインVer.2(DC/6月7日)	ファンタシースターオンライン(DC/12月21日)					
							イースⅤエキスパート(SFC/3月22日)	イースⅤ失われた砂の都ケフィン(SFC/12月29日)
スターオーシャン Till the End of Time(PS2/2003年2月27日予定)		スターオーシャン ブルースフィア(GBC/6月28日)			スターオーシャン セカンドストーリー(PS/7月30日)		スターオーシャン(SFC/7月19日)	
	ポケットモンスタールビー・サファイア(GBA/11月21日)		ポケットモンスタークリスタルバージョン(GBC/12月14日)	ポケットモンスター金・銀(GBC/11月21日)	ポケットモンスターピカチュウ(GB/9月12日)		ポケットモンスター緑・赤(GB/2月27日) ポケットモンスター青(GB/10月15日)	
	幻想水滸伝Ⅲ(PS2/7月11日)				幻想水滸伝Ⅱ(PS/12月18日)	幻想水滸伝(SS/9月17日)		幻想水滸伝(PS/12月15日)
	ワイルドアームズ アドヴァンスドサード(PS2/3月14日)			ワイルドアームズ セカンドイグニッション(PS/9月2日)			ワイルドアームズ(PS/12月20日)	
アークザラッド 精霊の黄昏(PS2/2003年3月20日予定)	アークザラッド~機神復活~(WS/7月4日)			アークザラッドⅢ(PS/10月28日)			アークザラッドⅡ(PS/11月1日)	アークザラッド(PS/6月30日)
	グアランディア エクストリーム(PS2/1月31日) グランディアⅡ(PS2/2月21日)		グランディアⅡ(DC/8月3日)	グランディア(PS/6月24日)		グランディア(SS/12月18日)		
	ポポロクロイス~はじまりの冒険~(PS2/6月20日)		ポポロクロイス物語Ⅱ(PS/1月27日)		ポポローグ(PS/11月26日)		ポポロクロイス物語(PS/7月12日)	

タイトル以外になにが同じ?

人気シリーズのプロデューサーが教えてくれる続編・シリーズRPGのカタチ

ゲーム情報誌のランキングや発売予定表にズラリと並ぶ続編・シリーズ作。いつも何気なく買っているけど、そもそもなにをもってタイトルを継承している?

気になるRPGが2本ある。ひとつは人気シリーズの続編で、目新しさはないものの、間違いなく楽しめる作品であることは過去のシリーズ作が証明している。もう1本は、まったくの新規タイトル。ゲーム雑誌では話題になっているものの、自分にとって面白いかどうかは未知数である。経済的な理由で1本しか買えないとしたら、あなたはどっちを選ぶ?

　このような選択を迫られた場合、一般的なユーザーのほとんどは前者を購入するのではないか。後者のほうが〝当たった〟ときの喜びは大きいだろう。だが、イチかバチかのギャンブルよりも、〝安定〟を取るほうが多いと思う。事実、それは数字にも表れていて、現在売れているRPGの大半は〝続編・シリーズもの〟だという。

　しかし、である。一口に続編・シリーズものといっても、その捉え方は各メーカー、またはタイトルによって様々だ。続編と謳ってはいるものの、いざプレイしてみたらまるで別のゲームになっていた、という経験を持つ人も少なくないだろう。基本システムからごっそり変わっていて、前作と同じなのはタイトルだけ、というシリーズ作も珍しくない。

　そこで疑問に思うのは、〝続編・シリーズRPG〟の定義である。いったい何をもって、そのタイトルを継承しているのだろうか。また、多くのユーザーが続編・シリーズものに絶大な信頼を寄せているのはなぜだろう? ここはひとつ、制作者サイドの意見をうかがってみようではないか。

▼初めてタイトルに数字をつけたワケ

まずご登場いただくのは、『テイルズ オブ』シリーズのプロデューサーであるナムコの吉積信氏。

同シリーズはSFCで『テイルズ オブ ファンタジア』を発売して以降、『テイルズ オブ』という冠のもと、『デスティニー』『エターニア』と毎回タイトルを変え、登場人物もストーリーも継承しないシリーズ作というスタンスで展開してきた。そこへきて最新作『テイルズ オブ デスティニー2』(以下『TOD2』)の登場である。

まずは、初の完全続編タイトルとして『デスティニー』を選んだ理由を聞いてみた。

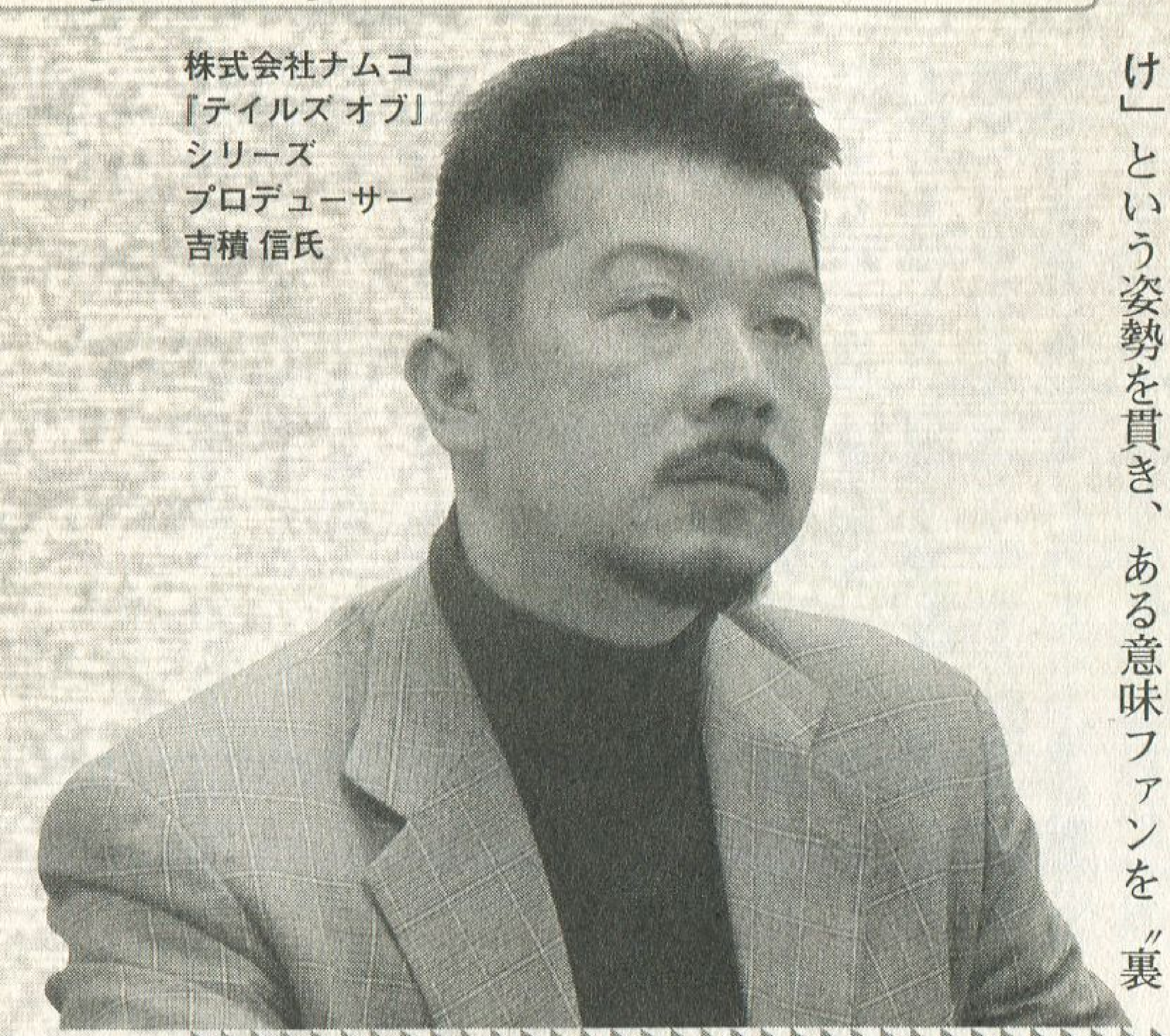
「初代『デスティニー』が完成したとき、続きの話を作ろうというプランはありました。いろいろ話し合った結果、『エターニア』が先に出ることになりましたが、くすぶっていた企画が再び持ち上がりまして。『デスティニー』で語り尽くせなかったこと、表現しきれなかった部分などを補う意味でもいいんじゃないか、ということで最終的に決まりました」

　新作を企画する際、続編の話は必ず出てきた。これまで別タイトルの作品が続いたのも、今回初めて続編タイトルが出たのも、言ってみれば〝たまたま〟だという。

こうして昨年11月に発売された『TOD2』は、1ヶ月で70万本強の売り上げを記録。シリーズ初の完全続編タイトルはユーザーに受け入れられた形となった。とはいえ、戸惑いの声がまったくなかったわけでもない。

「前作のキャラクターを出してほしくなかった、といった意見は当然ありました。これまでのように新しいストーリーで遊びたかったと。でもそれは企画した時点で予測できた反応で、そういう意味では確信犯ですよね（笑）。初の続編ということで、話題になるとは思ったし、遊んでくれる方はきっと満足してくれるだろうという自信もありました」

あくまで**「遊んでほしいテーマを提供するだけ」**という姿勢を貫き、ある意味ファンを〝裏切った〟形で提供したものが、予想以上の反響を伴って返ってきたわけだ。



株式会社ナムコ
『テイルズ オブ』シリーズ
プロデューサー
吉積 信氏

▼ユーザーを惹きつける制作者の〝美意識〟とは

「RPGが非常に弱かった」ナムコが、新しいRPGを作る上で重視したのが、キャラクターコンテンツと、リニアモーションバトル（以下LMB）という独自の戦闘システム。これはそのまま、シリーズになくてはならない要素になった。ただ、いつまでもこの2大柱だけでシリーズを支えていけるとは思ってない。LMBを取り払うなどの、大胆な変化が必要だと考えることもあるという。

「ターン制のバトルにしようとか、企画では毎回出てくるんですけど、いまのシステムが好きなんですよ。よく考えられているし、仕上がりもすごく丁寧。これを壊すのはもったいないよなあ、というのが決断としていつも出てくる（笑）。いつ〝もういいよ〟って言われるかドキドキしているんですが、『TOD2』も80万近い人たちが楽しんでくれているわけだから、まだ残しておく価値はあるのかな」

今回の取材では、続編・シリーズRPGのプロデューサー3氏にお話をうかがったわけだが、全員が異口同音に力説した点がある。それは「毎回、新しいコンテンツを作るつもりで取り組んでいる」というもの。吉積氏は言う。

「前の作品をまったく知らない新しいユーザーにも遊べるように、と常に意識しています。シリーズ作だからこうしなきゃいけないとか、そういうことは考えず。できるだけ多くの人に遊んでほしい、そう考えて作っていますから」

とはいえ、続編・シリーズ作である以上、最低限残さなければならない要素も存在するはず。**「アイデアの取捨選択は難しい」**が、最終的には**「ゲームのバランス、世界観を壊さないかどうか」**が基準になるという。

この〝世界観〟は、吉積氏がRPGを制作する上でもっとも重要だと捉えていることでもある。

「美意識と言い換えてもいいんですが、それは一貫しているほうが美しいですよね。『テイルズ』だと、まず剣と魔法の世界があって、こういう人たちが住んでいて、こんなことが流行っていて、みたいなことです」

ここ数年、〝RPGがつまらなくなった〟という声をよく聞く。その理由にも、この美意識の欠如があるのではないか、と分析する。

「面白いけど、なぜか売れなかったよなあ、ってソフトが多いですよね。2、3年前と比べて質は向上しているんですが、売り上げに比例していない。何かが足りないんでしょうが、それが美意識であり、こだわりだと思います。作り手側に、こういうものを作りたいという確固たるものがないと、早くに限界がきてしまう」

グラフィックがキレイだとか、キャラクター

が喋るなんてもはや当たり前。そんなものは何の売り文句にもならなくなったいま、ユーザーが求めているのは、吉積氏の言う制作者のこだわりや個性なのかもしれない。

最後に、『テイルズ オブ』シリーズを通じてユーザーに感じてほしいことを、聞いてみた。

「仲間と一緒に旅をしているという感覚を味わってほしい、そういう仕様をたくさん入れています。自分ひとりでなんとなくやるRPGにはしたくなかった。ほかのキャラクターもいて、全員で旅をして、目的を果たす。自分ひとりで生きているわけじゃなく、いろいろな協力があるから頑張れる。そういうところを表現できたら、と思ってます。"ひとりじゃない"、それが『テイルズ オブ』シリーズのテーマです」

▼ファンのため 新規ユーザーのため

続いて取材に訪れたのはカプコン。『ブレス オブ ファイア』(以下『ブレス』)シリーズのプロデューサーを務める竹下博信氏にお話を聞いた。

同社初のオリジナルRPGとして『ブレス』が登場したのは10年前の93年。『ドラゴンクォーター』はシリーズ5作目に当たる。

「シリーズ全体を通して大事にしているものをひとつ挙げろ、と言われたら"主人公とドラゴンの関係"ですね。主人公がドラゴンの力を手に入れたとき、どういうストーリーが展開するのか。あるいは、ゲームとしてどんな遊び方ができるのか。そこから組み立てていきます」

それ以外の部分では、こうしなきゃいけないといった"縛り"は特にないという。ただし、ファンの期待を大きく裏切ってはいけない、という最低限の条件はつく。

「だから、継承しているものについては、ファンサービス的な意味合いが強いですね。主人公とヒロインにリュウとニーナという名前を使い続けるのも、手塚治虫の漫画でいう"キャラクターを俳優に見立てる"手法に近いもので、ファンに、また私の好きなキャラが出てきてくれた、と喜んでほしいんです」



株式会社カプコン
『ブレス』シリーズ
プロデューサー
竹下 博信氏

『ブレス』シリーズは"本格RPG"と表現されることが多い。これは、ストーリーや展開がオーソドックスで、ある意味保守的な部分を指してのことだろうが、システムに目を向けると話は違ってくる。『II』の"共同体"や『IV』の"ラーニングスキル"など、続編をリリースするたび、意欲的に新システムを盛り込んでいるのだ。

「同じことを続けているからマンネリになるかといったら、そうではないと思います。ただ、シリーズ作だとしても、新しい遊びをつけるのは必要だろう、という考えは常に持っています。

たとえば前の作品に、技術的な、期間的な制約のせいでやれなかったことがあったとします。なのに同じシステムを継承してしまうと、越えられなかったハードルを抱えたまま次のタイトルを作ることになる。だったらゼロから組み直したほうがいいね、ということです」

竹下氏は、その作品でやりたいこと、実現させたいことを決め、それに合わせてシステムを構築するという。"古いものを残したくない"のではなく、"新しいものを取り入れたい"わけだ。

▼カプコンブランドとしての『ブレス』

シリーズ最新作の『ドラゴンクォーター』は"新規ユーザーの獲得"が最優先課題だった。

『IV』を出したあと、購入者のデータを見た時に、リピーターは多いのですが、新しいユーザーがほとんどいなかった。このまま続けていっ

たのではやはり先細りは避けられない、というわけで、新しい人達を取り込むとか、そういった作業が必要だと考えました」

『ドラゴンクォーター』が、見た目もシステムも、それまでのシリーズ作と異なる作品になった背景には、こんな事情があったわけだ。

だが、新規ユーザーを取り込むために思い切った改革をすることで、逆にいままで支持してくれていたシリーズファンが離れてしまうのではないか。そんな不安はなかったのだろうか？

「それはやっぱりありました。ただ、根幹に流れるものまでを変えたわけではないので、そこは理解していただきたい、という思いで押し切った感じですね」

『ドラゴンクォーター』に導入された3つのシステム、APS、PETS、SOL。その詳細については割愛するが、いずれも画期的で、思わず食指が動いてしまいそうな魅力を持っている。

だが、『ブレス』未経験のユーザーは、タイトルの最後につけられた『V』を見た瞬間、その手を引っ込める。前の作品をやっていない、という理由が先行して……。世界観も登場人物も独立したタイトルなのだから、誤解以外の何物でもないのだけれど。

それほど単純な話でないことは承知しつつも、新規タイトルではいけなかったのか？　と聞かずにはいられなかった。

「そういう考え方もあるとは思うんですが……僕自身、『ブレス』はタイトルではなく〝ブランド〟だと捉えているんです。カプコンのRPG＝『ブレス』であると。特にゲームという商品に関しては、その意味合いが強いんじゃないでしょうか。そういう視点に立ち、ユーザーになんらかの保険を用意してあげる必要があると考えて、あえてタイトルに『ブレス』をつけたわけです」

いくら目新しいことをしても、新規タイトルだとユーザーはなかなか飛びついてくれない。竹下氏はそんな現状を踏まえた上で、『ブレス』というブランドを冠したほうがユーザーは安心できるだろうと判断したわけだ。

▼メーカーがやり残してきたもの

ゲームそのものが売れなくなった原因について意見を求めると、**「キツい言い方になりますが」**と前置きしたあと、こう答えてくれた。

「結局のところ、ちゃんと売れたことなんて一度もないからでしょうね。自分も含め、たまたま技術の進化に乗っかってここまでやってきましたが、その過程で新しいお客さんを育てる作業を怠ってしまったんじゃないでしょうか。

あと……これはゲームに限らずどの分野にも言えることですが、自ら新しいものを探そうとか、面白いものを見つけようとする人が少なくなって、売れているものに集まるのが安心、という傾向がありますよね。だから、売れてからの広がりはものすごい。この状況は大いに問題があるな、と思っています」

あらゆるジャンルで続編・シリーズものが偏重されている現在、ゲーム業界が〝寄らば大樹の陰〟を良しとするユーザーに支えられていることは間違いない。当然、ゲームそのものの質的変化にも原因があると竹下氏は語る。

「ゲームが……平たく言えば、面白くなくなっているような気がします。RPGでいうと、ツアーっぽいもの、お使い感の強いものが増えた。それは冒険ゲームとして間違っているだろう、このままでいいのか？　という思いがあったので、（『ドラゴンクォーター』には）僕らが面白かったと感じていたモノやコト、そういうエッセンスを詰め込んだつもりです」

竹下氏が『ブレス』シリーズに込めるメッセージは〝人間賛歌〟。

「受け手に勇気を持ってもらいたい、前向きな気持ちになってほしい。自分の考えや思いを実現させるために、努力、苦労するというのは素晴らしいことだと思うので、それを物語で表現したい。ただ、決して押し付けるつもりはないので、肩肘張らずに遊んでほしいですね（笑）」

▼『真・女神』の10年を振り返ると……

本取材の終尾を飾っていただくのは、『真・

女神転生』（以下『真・女神』）シリーズの総合プロデューサー、アトラスの岡田耕始氏。

今回、シリーズもののRPGとしてスポットを当てた3タイトルのうち、『真・女神』がもっとも古い歴史を持っている。

「当時はRPGというと、世界観は中世のヨーロッパ風で、ストーリーも勧善懲悪が当たり前、みたいな作品ばかりだった。そんな状況の中で、"プレイヤーとして違うものを遊びたい"という思いと、"作り手として独自性のあるものを提供したい"という思いが合致したわけです。似たような作品との差別化を図ることで、必然的にオリジナリティを出せるであろう、と」

こうして『真・女神』は誕生した。以降、独特の世界観を保ちながら様々なプラットフォームで関連タイトルをリリースし続け、昨年『真・女神』シリーズは区切りの10周年を迎えた。

岡田氏は**「あくまでゲームにこだわり続けてきた結果です」**とこの10年を振り返る。

「テレビや映画、小説に音楽など、私もいろんなものに影響を受けてきました。ただ、それらは一方通行のもので、こちらは受け取ることしかできない。一方、ゲームはプレイヤーが能動的に参加できるもので、明確なインタラクティブ性がありますよね。作り手として惹かれるのはその点で、ゲームというメディアで自分のテーマなりメッセージを伝えていきたかった。それがいつの間にか10年続いたということです」

▼シリーズの流れを変えた『if』

いわゆる『真・女神転生ワールド』（岡田氏談）と称される作品群には、開発スタッフが"本編"と呼ぶ『真・女神』シリーズだけでなく、PSの『ペルソナ』シリーズ、SSの『デビルサマナー』シリーズなども含まれる。このような形で展開されるきっかけになったのは、『真・女神転生if…』（以下『if』）の存在が大きいという。

「『真・女神』の『II』を制作している段階で、このままIII、IV、Vと続けていくのはキツいなあ、と思ったんです。"神と悪魔と人間と"みたいなテーマが重すぎて（笑）。それはそれで受け入れられている要素ではあるんだけど、ここらでちょっと違うものでもどうだろう、といった意味合いで『if』を出しました」

『if』はシリーズ初の学園もの。主人公が通う学校が物語の舞台になる。

「大きな賭けでしたが、こういうのも面白い、という反響が予想以上にあった。そこにちょうど次世代機が登場したこともあり、もっと違う方向に広げていこう、と考えたわけです」

こうして『真・女神』シリーズ本編としてだけでなく、『ペルソナ』や『デビルサマナー』シリーズを立ち上げたことで、複数のプラットフォームでのユーザー獲得をも可能にしたのである。"シリーズ内シリーズ"とも言える戦略で多くの作品をリリースしてきた岡田氏だが、"タイトルの継承"についてはどのような考えを持っているのだろうか。

「固定された枠にとらわれたくないので、シリーズ作はこうあるべきだ、みたいな定義は設けないようにしています」

だとすれば、『真・女神』がシリーズ作であるのに外せない要素とは？ タイトルを制作する上で気をつけている点について聞いてみた。

「長く続いているシリーズタイトルには、続編が出るたびに何らかの要素がプラスされて、どんどん複雑化していく傾向があります。初めてプレイする人にとっては敷居が高くなってしまうし、かといって変化をつけないと、ずっとやってきた人には物足りないものになる。そのへんのバランス取りは非常に難しいです」

前作のものを多く残したほうが、作業は楽になるが、そのやり方では**「シリーズそのものを進化させることができない」**と岡田氏は言う。

「基本的に新作を作るにあたり、前作を一旦白紙に戻して、新しく組み上げます。いい意味でユーザーの期待を裏切る。相手の想像を超える作品を提供していきたいです」

前の作品を壊してしまうことに**「抵抗はほとんどない」**が、長く続けてくれているユーザーのために**「いいものはキチンと継承していく」**。たとえば、シリーズ1作目から存在する"悪魔合体"などがそれに当たる。一方、新規ユーザ

ーを獲得するためにしていることは何か。

「結論から言うと、導入部分をできる限り取っつきやすくする。やりこめる要素は後半に置いて、基本となる部分を最初にやってもらう。いきなり〝盛りだくさんですよ〟と見せてしまわず、〝奥へ進めばもっと楽しめますよ〟と。あとはキャラクター性。主人公の個性を出してやれば、初めて遊ぶ人も入りやすくなりますから」

▼変化し続ける続編・シリーズRPG

この先『真・女神』シリーズはネットワークの世界に進出する。『真・女神転生NINE』のネットワーク対応版が開発中なのだ。

ゲームの持つインタラクティブ性を最重要視する岡田氏であるから、オンラインゲームに興味を示すのは道理といえば道理である。

「〝革命〟ですよね。32ビットの次世代機が出て、2Dから3Dに変化したときも同じことを思いましたが、それに近い可能性を感じます。ただ、いままでなかったかと言えば、PCには当然あったし、韓国などではすでに盛り上がっている……それと同じことをやってもどうかなあと。せっかくやるのであれば、〝コンシューマーのオンラインゲーム〟でしかできないような遊びを提供したいですよね」

オンライン版『NINE』は〝鋭意制作中〟とのこと。どんな内容のゲームになるのだろうか。



株式会社アトラス
『真・女神転生』シリーズ
総合プロデューサー
岡田 耕始氏

最後に、『真・女神』シリーズに込められたメッセージについて尋ねてみた。

「自分の考えをしっかりと持ってほしい、ということですね。たとえば、エンディングでも、結論はこうですよ、みたいな断定はせず、この表現で分かるかな……などの提案としての形かで終わらせる。プレイヤー自身が想像で補える部分を残すんです。そうやって自分自身が能動的に関与すれば、ゲームはもっと楽しく遊べるんだ、ということを知ってもらいたい」

この思いは近年ますます強くなってきたという。それはなぜか。

「最近、他人の意見に流されやすい人が増えているような気がします。本当は〝どうかな？〟と思っているんだけど、みんながそっちに行ってるから、流行っているものにバーッと群がってみたりね」

これはまるで、新規タイトルが売れない現状に対する意見のようである。だが岡田氏は、同じ理由で〝ユーザーのプレイスタイルまで変化した〟と言っているのだ。

「ちょっと前までは、自分でマップ描きながら進めるような人もいたんだけどねえ（笑）。そういった関わり方ができるのがゲーム本来の魅力だと思っているので、そういう面白さを味わえるRPGを作っていきたいですね」

〝攻め続けなければ生き残れない〟。取材を終えて、とりわけ強く印象に残ったのは、そんな当たり前すぎる文句だった。正直なところ、続編・シリーズRPGを制作している現場では、シリーズ作としての整合性を取るのに腐心しているものだとばかり考えていた。たとえ続編が別物になったとしても、その裏には苦渋の決断、やむを得ぬ理由があるに違いない、と。

ところがどうだ。今回お話をうかがった3氏（3タイトル）に限っては、前作の縛りから脱し、続編・シリーズの枠を破壊することをなんとも思っていない。だとすれば、むしろ気になるのは、受け手であるユーザーの心理。この企画の〝続編〟があるならば、そのさいはコアなシリーズファンの胸の内を聞いてみたい。

新岡優哉（にいおか・ゆうや）：'75年生まれ。ライター。続編・シリーズものといえば『ポケモンサファイア』と『風のタクト』を買いましたが、多忙につきどちらも途中で止まってます。絶対クリアするけどね。

ショップはいまの続編RPGブームを支持しているのか？

「続編はショップに対しての保証材料になる」「メーカーとしてはまずショップが望んでくれることが第一」という声を聞くことがある。ならば次々と発売される続編RPGに「ショップは大喜び」となるはずだが……。

ショップが求めるRPGの理想形

TOPランキングを眺めれば、昨今の売れ筋も、全体的なRPGの売上げを支えているのが、大作・中堅クラスの続編・シリーズ作品であることは明白だ。前作と比較してある程度の数字が見込める続編モノだが、ショップではどのように考えているのだろうか。

今回、取材にご協力いただいたのは、秋葉原メッセサンオー本店店長の金寿彦氏。販売の現場を知るショップの立場として、ご意見を率直に語っていただいた。

——RPGの続編の販売が盛んですが、この状況をご覧になっていかがですか？

金氏：続編の定義が曖昧ですよね。『テイルズ・オブ・ファンタジア』のキャラクターデザインは藤島康介氏で、『テイルズ・オブ・デスティニー』ではいのまたむつみ氏。でも、どちらも『テイルズ』シリーズ。続編を出す状況も、前作の実績が理由の場合と、『ダーククラウド』のようにリベンジで『ダーククロニクル』を出す場合もありますよね。何を基準にして続編を狙ったのかが、より重要なファクターではないでしょうか。

——大作RPGの続編は、小売店からメーカーへの発注数の目安となりえるのでしょうか？

金氏：過去のデータを調べてみたのですが、純粋な1作目として売れた大作RPGは『レジェンドオブドラグーン』('99年12月2日・SCE)で、かなり以前にさかのぼるんですよ。それから新機軸を打ちだしたRPGが改めて少なかったんだなと思います。現在、大作RPGといえば『FF』と『DQ』シリーズですが、昔のように黙って売れる時代ではありません。個人的に『FF』はハリウッド映画、『DQ』は大作小説のような味わいを感じますが、映画にしても小説にしても7800円は高い。そこにゲームらしいプラスαの価値が必要です。メーカーへ発注する場合、過去の販売データは重要だけど、いまは2ヶ月で事情が変わるのがゲーム業界です。店への問い合わせの電話や予約状況など、ユーザーの生の情報である実際の数字を参考にするしかありません。しかし、いまでは再発注が簡単になり、1000本売れると予想した場合でも、500本発注し、売れ行き次第で、すぐに追加できますから。

——現在のメーカーの販売戦略はどのようなものでしょう？

金氏：最近、初回購入特典をつけて限定版にするメーカーが多いですよね。ユーザーは特典がついているものを求めるので、通常版が売れなくなるという現象が起きています。限定版が売りきれれば、お客様がしぶしぶ通常版を買っていく風景もあります。限定版の占



秋葉原のご意見番
メッセサンオー本店店長　金寿彦氏。

める割合は通常版の数％ですが、そのウェイトを少しでも減らすために、ショップ独自にグッズを制作して、オリジナルの限定版を作るなどの努力をしています。RPGはストーリーやシナリオ勝負だからこそ、余計なものをつけないで通常版で勝負してほしいと思います。凄いものを作ったからとか、限定版だから買ってくださいという、メーカーのエゴが見えるとユーザーは嫌気が差しますから。ゲーム雑誌で発売前からいろいろな「中ボス攻略だぁ」というのも、どうかと思いますね。発売してすぐに載せるなら、初回特典で「中盤までの攻略ミニ・ガイド付き！」のほうが、よほど喜ばれると思いますよ。

――ユーザーの熱意は変わってきていますか？

金氏：RPGを買うために徹夜で並んでいた時代がありました。購入後、待ちきれなくて電車で説明書を夢中になって読んでいましたよね。そういうアナログ部分があってもいいと思います。ショップでは、いまでも新作発売日からの木・金・土には列ができます。精算待ちでも、熱心に裏パッケージを見ている人もいますよ。一方、エントリーユーザーは「RPGの旅行キャンペーン」やCMに影響されやすいですが、やはり発売日を待ち焦がれているユーザーもいます。メーカーにとっては、数あるなかの発売日かもしれませんが、ユーザーにとってはある意味で記念日。ユーザーがそう思っている以上、ショップは協力を惜しまないつもりです。昨年も、あるゲームの発売日一年後に「記念イベント」を開いたのですが盛況でした。

――メーカーとのズレは感じていますか？

金氏：メーカーが「売りましょう！」という体温と、店側が「売ろう！」とする体温には、少し温度差が感じられます。メーカーは発売日をゴールに設定していきます。しかし、ショップはそれ以降も継続的に売っていかなくては商売にならない。これがもっとも大きな違いではないでしょうか。

――新作情報やメーカーのプロモーションはいかがでしょうか？

金氏：告知は重要ですが、それをメーカーのHPですべてされては困りますね。お店へ足を運ぶ動機がなくなってしまいます。そういう意味では『.hack』は成功例ではないでしょうか。大半のショップはこけると考えましたが、初めは貞本氏という大御所を立てつつ、メディアミックスでTV・OVA・小説と、徐々に情報を公開して、ゲームの販売へ結びつけました。これにより、コア・ライト・エントリーのユーザーすべてが買うソフトとなり、結果的に20万というあなどれない数字を出したわけですからね。情報を有効に使う時期に来ていますよ。たとえば、東京ゲームショウ（TGS）ではAという情報を流し、メーカーHPではB情報、ショップではC情報というように、それぞれ意味のある別の情報に分けて、一つでも意味があるが三つ揃えば完璧なD情報になるといったように、情報を共有するカタチで有効に使うといった感じです。続編・シリーズRPGもユーザーコントロールを望んだとして、ガイドラインが一定ではありません。ピンポイントでは読めませんが、情報の共有化によりメーカーもショップもユーザーには近づけるはずです。

▼冒険のないRPGはいらない

お話を伺う間、金氏は「愛が必要なんだよなぁ」という言葉を口にした。メーカーHPの掲示板に「面白かったです！　続編を期待しています！」と書込みをするユーザーの愛情はよく分かる。ショップの努力も今回の取材で感じ取れた。メーカーも売上げを伸ばす（＝多くの人に遊んでもらう）ために必死だ。しかし、制作にしろ、プロモーションにしろ、売上げ至上主義に偏重すると、ゲーム本来の楽しさである「冒険心」を失ってしまうのではないか。数字を追うための続編、つまり「冒険しないRPG」では未来はないだろう。冒険の旅に必要なもの、それは「知恵と勇気と愛」。「ショップが本当に望むRPG」とは、メーカー本位でなく、心を込めてユーザーへ贈られるRPGのことだ。

空閑将之（くが・まさゆき）：フリー・ライター。現在は都内タウン紙の編集長として取材・執筆・営業に関わる。音楽・漫画・サブカル系から経営、美容・健康モノ、お堅いコピーライトとなんでもこなすマルチ・ライター。

エントリーユーザー……初心者という意。この文章中では、それまでゲームをやっていなかった方のことを指す。
続編……純粋に世界観、キャラクターを継承しているものだけでなく、この文章中では冠名を継承しているシリーズものも含んで、そう呼称させていただいております。

問題提起される前に初めに明確にしておくと、終わりがないのは何もRPGに限ったことではない。その他のジャンルにおいても、ほとんどが続編・シリーズに頼っているというのが現状である。なかには続けていく理由を、開発者に聞かずとも明確になっているものもある。たとえば、格闘でいうキャラクターの追加や、レスポンスの向上などがそれにあたる。

今回、この企画を行ったのは、他ジャンルと比べても、P96-97において金氏が語ったように、「RPGは続編の定義が曖昧」だと考えたからである。それはそうだ。基本的にストーリーに繋がりがないRPGにおいては、システムやキャラクターデザインといった、別の部分で続編だと明確にしなければいけないのだから……。

そこで今回の企画を進めたわけだが、結論としては、ゲーム全体としての「テーマ」という部分が大きい。これはプロデューサー3氏にも尋ねたことなので、詳しくはそちらを見ていただきたいのだが、この企画の答が「テーマ」だということについて語らせていただこう。

取材中の文章には明記されなかったが、ナムコ吉積氏の取材時に「どのユーザーを狙っていますか？」と質問してみた。返ってきた答は「狙っているわけじゃないのですが、シリーズ通して、17・18歳に一番人気があります」というものだった。さらに、テーマの部分では「ひとりじゃない、と感じてほしい」という答。全てはここに辿り着くのではないか。すなわち、『テイルズ オブ』というシリーズにおいては、テーマが「ひとりじゃない」であり、売れているのは17・18歳という、将来のことなど、色々と考えてしまう世代である。

つい2ヶ月ほど前に、あるゲームショップの店員の方と雑談していたさいに、次のようなことを語ってくれたことがあった。

「メーカーがどのユーザーに売りたいのかをしっかりと意識して、ショップに伝えてくれれば、間違いなく売る自信はありますよ」

この言葉を聞いたとき、編集部は男女どちらか、低年齢向けかそうでないかを指しているのだと考えていた。しかしこの言葉こそが、今回の企画の答である「テーマ」に直結していたのではないかと、気づかされた。

誰に向けて、何をもってというのは難しいことだ。しかし、1つの骨組みがしっかりとしていればこその続編、シリーズである。それがシステムや、キャラクターデザインでなければいけないということはない。確かにシステムやキャラクターデザインが統一されていたほうが、目に見える部分であったほうが分かりやすい。しかし、何かもっと直に心に語りかけてくる部分、1つの「テーマ」を元に語り続けられるものも、続編RPGだと捉えてもいいのではないか？　元来RPGは、想像させてくれるもの、考えさせてくれるものなのだから。

（編集部）

歩むは1本道!!「終わりなきRPG」が終わらないワケ

システム、キャラクターデザイン、世界観、いつのまにやら我々は続編であるための固定観念を持っていたのかもしれない……

やっぱり
GAME SOFT REVIEW

見逃しがちなタイトルを含めた全12本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく誉めるところは誉め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

～今号のMENU～



イラスト：安本豪

ポケットモンスターサファイア・ルビー

ソフト批評初の同原稿内批評!! 大人の『ポケモン』子供の『ポケモン』

せっかく2バージョンあるのだから、たまには違った趣向で。という編集部の要請のもと、2人のライターの批評対決がここに実現

大塚雄二・櫛引直樹 プレイ時間：37・22時間



ジャンル：RPG／メーカー：任天堂／
機種：GBA／価格：4,800円／
発売日：2002年11月21日

1歩1歩確実に

『ポケットモンスター』（以下『ポケモン』）シリーズは、平凡な町に住む少年が、ポケモンを貰い、旅に出て、仲間になるポケモンを集め、各ジムを回りバッチを集め、ポケモンマスターを目指す、という至ってシンプルなRPGだ。これは初期の『ポケモン赤・青』から今作『同サファイア・ルビー』（以下『サファイア・ルビー』）まで、変わらない目的である。

『サファイア・ルビー』で目につくことといえば、ポケモンに性格の要素が加わり、成長に変化がついたこと、「物を拾ってくる」、「状態異常時に攻撃力が上がる」などの特性ができたことだ。また、謎の組織ロケット団が、アクア団・マグマ団になってしまったことも一部では大問題だろう（笑）

ただそれ以外にも、仕事ということもあってなのか、プレイしてみて何かが違うと感じた。

ポケモンが進化すれば、ジムバッチが手に入れば嬉しい。それは素直にそう感じる。だが、どこかで物足りなさがつきまとうのも否めない事実……何が違うのか？ それはクリアーすることを目的にプレイしてしまったことだ。というのも、ゲーム内容にほとんど変化が見られない『ポケモン』シリーズにおいて、「ストーリーが楽しい」、「ポケモンマスターになりたい」というのはヤボになる。己の全身全霊を込めたポケモンを、友人たちとの戦場の場に駆り出すことこそが醍醐味となるのではないだろうか？ そのためのゲームクリアーであり、『ポケモン』は終わってからが本当の勝負といえる。ならば『ポケモン』シリーズが出されることには、何の意味があるのか……バージョンアップ！ これだ。いくらクリアーしてからの対戦こそが本当の勝負だとはいっても、徐々に使うポケモンや技は絞られてくる。戦略的にも乏しくなるだろう。そうなった時に、新しい『ポケモン』が欲しくなるのだ。そこで登場したのが、今回の『サファイア・ルビー』だったというだけにすぎない。

しかし、『ポケモン』シリーズで評価したいのは、目的こそ変わらないものの、ただポケモンの種類を増やすだけではなく、『サファイア・ルビー』でいう性格や特性といった、しっかりとした追加要素をつけてくることだ。これにより対戦時には、より戦略的、かつ自分の好みにあったポケモンを出すことができるようになったのだ。

ただこちらも対戦だからこそ広がりを感じるので、クリアーを目的にプレイしている時は、「物を拾ってくる」以外はあまり意味をなさない。なぜなら、友人との対戦時にはある、「レベル50の3匹

勝負」という制限がかからず、ポケモンが言うことを聞かなくとも、そのうち攻撃するので、戦略性も何もあったものではないからだ。

クリアー方法は、シリーズ通して変わらない。それはゲームとしては面白みに欠けるものだろう。しかし、『ポケモン』は変わらないことを望まれているタイトルでもある。そう考えれば『サファイア・ルビー』へのバージョンアップは見事に成功したと言える。

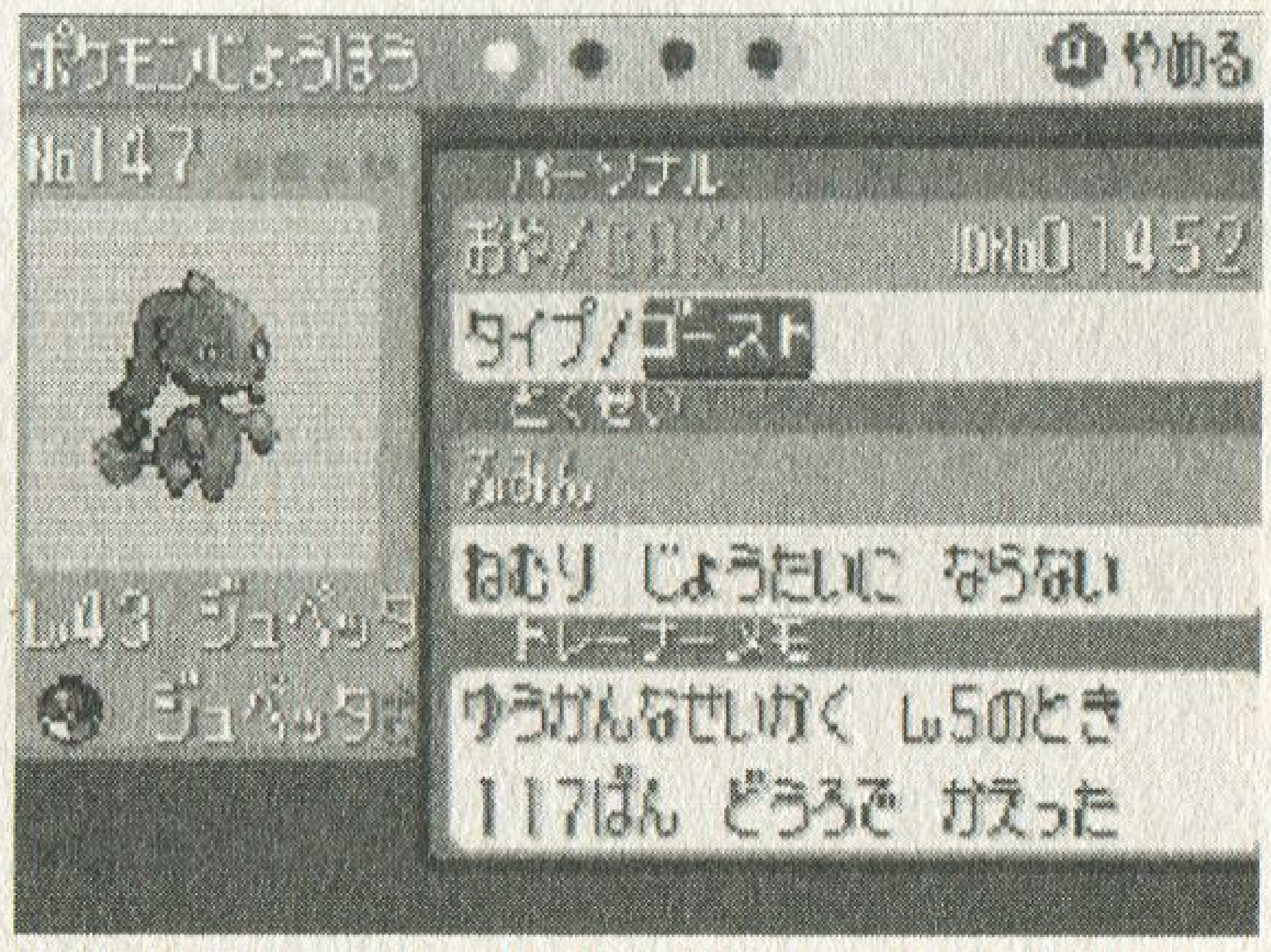
2人目登場

ここからは、大塚氏の後を受けて櫛引が書くわけですが、大塚氏は大事な部分を忘れております。それは、ヒロインがスパッツ……ま、くだらない話を続けるスペースもないので、いきなり本題に入りますと、私も『ポケモン』はクリア後が勝負のゲームだと判断しております。しかし、ここで忘れていけないのは、『ポケモン』のターゲットが若年層であることです。勝負事においては、年齢層が下がるにつけて〝ガチ度〟が上がります。子供ほど勝利至上主義になっていくのです。強い技の連続だろうが、勝てばOK！ 子供ならば、これで当たり前。勝利以上に過程や人間関係を重視する子供は、宇宙世紀最後のガンダムの主人公だけで十分でしょう。

子供の勝利意欲を喚起させるゲームを追求すれば、恐ろしくシンプルでストイックなものになるのは道理です。その点、『ポケモン』はド真ん中ストライク。ゲームとしての遊びは少なく、プレイヤーはレベルアップの際に気に入る能力値の伸びがでるまで、コツコツと電源のON／OFFを続けるのです。抽象的に言えば、システム周りを飛ばして〝勝ち〟に価値を見出すのか、ゲームをバラして骨までしゃぶり尽くしたいのか、ということです。『ポケモン』の恐ろしいところは、この両者が平行線で終わらずに、最後の最後で交わってしまうところだったりします。

しかし、私のような大きいお友達にとっては、ゲームをバラすのは容易なことではありません。かといって、遊び続ける折り合いをつけるには、余計な思考（他のゲームの誘惑含む）がありすぎる……「次いこ、次」になってしまうわけです。ハッキリ言ってしまうと、私にとって『ポケモン』は、アメとムチの比率が非常に悪いゲームでしかありません。「ゲーム批評39号」の座談会での加藤氏（※）の「GBAってこども向けだよね」という言葉に辿り着きます。『ポケモン』の良い所、頭では理解できます。ですが、大人のコミュニティで『ポケモン』を謳歌するには、ハードルが高すぎ（低すぎ？）ます。周りに、ゲームをバラす人が何人いますか？ 逆に、ゲームに興味が薄い人々を『ポケモン』世界に引き込めますか？ そこが問題です。〝ゲーム〟にとっての大問題かもしれません。

妥協点として、アメとムチの比率が悪いのならば自分でアメを足すしかありません。ガチ勝負から派生の、特別ルールの採用。マウントからの打撃なし、ロープブレイクなしの5分3R制とか、自分で縛りをつけて、目標設定を明確にしましょう。それでなんとか……。とりあえず私は、「メスしか捕獲しないハーレム政策」と「見た目重視のラブリー志向」で乗り切りました。それが自己満足で終わっているのは、大塚氏との対戦でハッキリしてしまうのですが……。



「眠り状態にならない」などの特性は、やはり対戦時にその力を発揮するものだろう。普段はゴリ押しですし……

ポケットモンスター 金・銀
メーカー：任天堂／機種：GB／価格：3,800円／発売日：1999年11月21日／ポケモンに性別がつき、たまごを生ませることができるようになったのが特徴。親から遺伝させることにより、通常では覚えない技を受け継ぐことを可能とし、戦略の幅に広がりを感じさせてくれた。こちらも成功作品。

PROFILE
大塚 雄二（おおつか・ゆうじ）
RPG大作ラッシュが終わっている頃ですね。大激戦を制したのは、一体どのタイトルでしょうか？ とは言っても全てシリーズモノなんですよね……。

PROFILE
櫛引 直樹（しびき・なおき）
ゲーム・アニメならなんでもこいライター。最近は『ウイイレＦＥ』ばかりの毎日。ゲームでここまで〝スペース〟を表現できるとは。脱帽です。

※：ライターの加藤羅刹氏。「ゲーム批評42号」まで「今号の駄作２」を連載。

ダーククロニクル

遊び心が満たされる居心地のいい佳作RPG

新鋭の開発会社レベルファイブの新作は、やり込み度が高いアクションRPG。とはいえ、描き出される世界は温かい。

卯月鮎　プレイ時間：60時間



ジャンル：RPG／メーカー：SCE,
レベルファイブ／機種：PS2／
価格：5,800円／発売日：2003年11月28日

この先訪れる定着という名の発展

流れゆく歴史には、必ず転換点があるものだ（まあ、ここ5、6年は、回顧するにつけ毎年のようにそういわれているが）。それは、短い期間ながら激しい勢いで発展してきたゲームに関しても同じことがいえる。昨年あたりは、ゲームの歴史上、ひとつの転換期だったのではないか。

ファミコンで一気に花開いたテレビゲームは、進化の一途をたどってきた。グラフィックが向上し、ポリゴンが導入され、フルボイス化も可能になる。次々と設定される目標めがけて、ひたすらに走る。内容よりも、ゲームの技術的な進化に貢献したソフトが賞賛される傾向もあった。だが、今はその流れも一段落。〝次世代機〟という単語もチープで安っぽく感じられる。これ以上ハードが発展しても、どんな楽しみが増えるというのか。ビジョンが見えてこない、頭打ちの状況だ。

こうなると、ゲームソフトの作られ方も変わっていく。狭い枠に、新しい要素を詰め込む努力は一段落して、緩くなった制限の中をいかに快適にするかに焦点が当てられる。途方もなく広いスケッチブックをどのように埋めていくか、そういうことが次第に問われるだろう。たとえてみれば、ワンルームと庭付き一戸建ての違いか。狭い部屋をどうにかやりくりして個性を出す方向から、作り手が思うがままに空間をデザインできる方向へ。それは遊び手側も同じこと。さまざまな選択肢の中から、自分に合った居心地のいい空間を選べるようになる。新奇性にしがみついていても仕方がない。ゲームという表現空間を、作り手側がそれぞれの考え方でとらえ、遊び手がそこに賛同する。そんな、幸せでちょっと辛い時代がもうすぐ到来するのだと思う。

その影響をもっとも受けるのは、今や総合エンターテイメントとなったRPGではないか。PS2初期に発売されたRPG『ダーククラウド』の後継作となる『ダーククロニクル』は、ゲームをテーマパークとしてとらえているようだ。

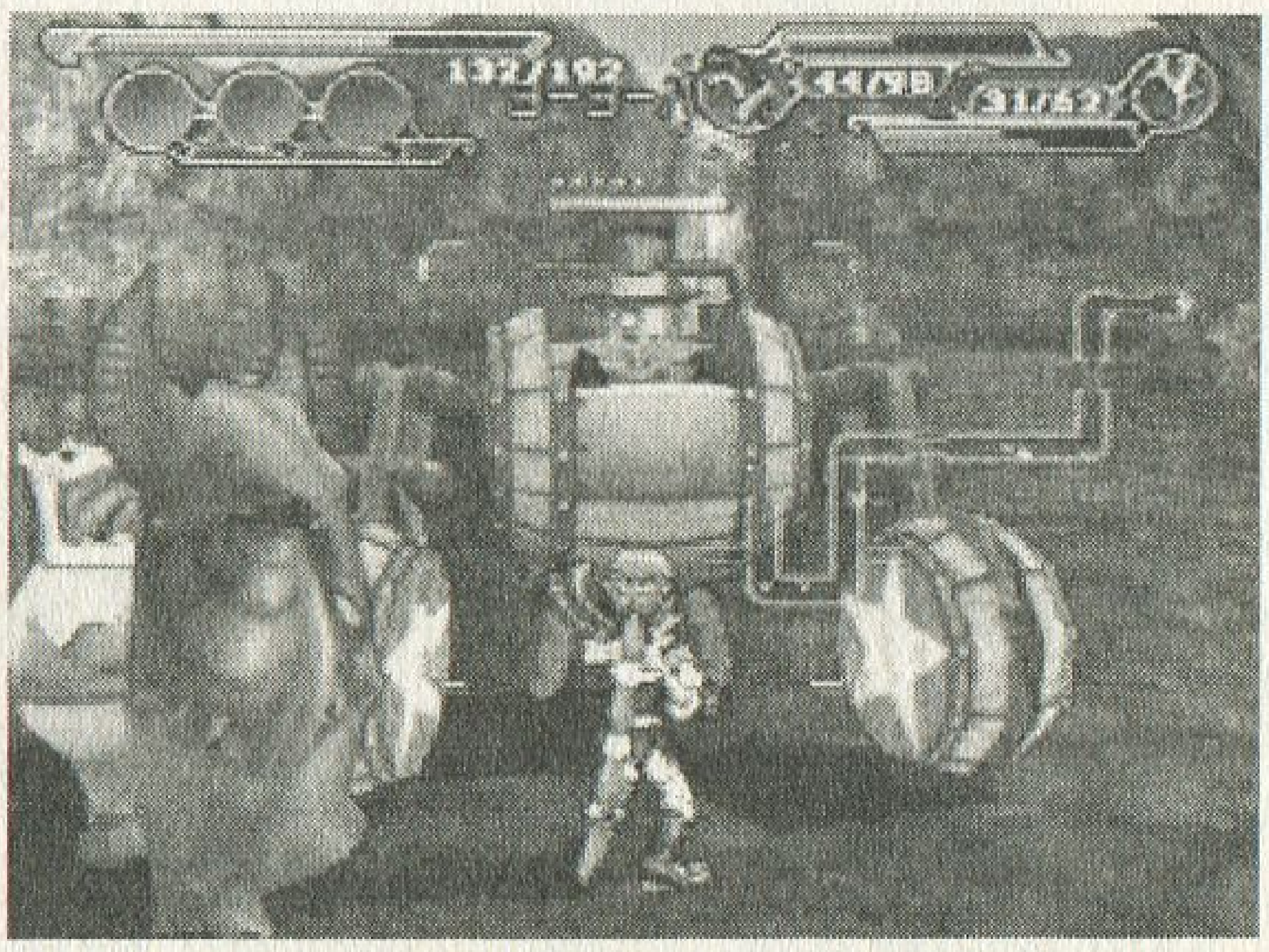
近代イギリス風の世界が温かくユーザーを包む

舞台は、産業革命後のイギリスを思わせる工業都市パームブリンクス。主人公のユリスは、機械の発明が大好きな少年だ。街の工房の手伝いをしていたユリスは、ある日、父から奇妙な石を渡される。不思議な力を持つこの石を狙って、街へやってきた怪しいサーカス団長。その正体は、未来の支配者・グリフォン大帝の手先だった。街の人の協力を得て敵を撃退したユリスは、未来からやってきた少女

モニカとともに、汽車で世界の運命を変える旅に出る。行方不明の母と巡り会えないかと、心のどこかで期待しながら……。

章立てで進むこの話は、シナリオとしてはもうひとつ深みに欠けるが、全体の雰囲気は非常にいい。アニメ『世界名作劇場』のようなクラシカルなイギリスをベースに、『タイムボカン』シリーズを思わせるレトロなメカアニメの香りも漂う。映像や音楽も含めて、個々の要素がほどよく世界にマッチしている。そのまとめ方が非常にうまい。イメージが湧きやすい、わかりやすいパーツを使いながらも、全体的には味のある世界作りに成功している。ありがちという評価は当てはまらないだろう。

ゲーム部分のほうはアクションRPGで、自動生成のダンジョンをステージごとにクリアしていくというもの。それぞれ「ロボット操作」と「モンスター変化」という得意技を持つ主人公2人を切り替えて進んでいく。ステージごとに「何分以内で敵を殲滅」「回復せずにクリア」など、目標がいくつも設定され、クリアするとメダルがもらえる（コレクションアイテムに交換可能）。また、敵を全滅させた後には、スフィーダ（「時空のひずみに時空のかけらをぶつけて修復する」という競技。その実はゴルフ。洞窟内で、壁などの跳ね返りを計算しつつプレイするのだが、これはかなり難しい）や魚釣りができる。一方、街ではジオラマ作成（未来の街を甦らせるため、現在に基盤を作るというもの。木の家や教会、風車などを配置していく）や武器合成、写真撮影、発明、ギョレース（釣った魚を育成しレースさせる。競馬シミュレーション風で代重ねして強化していく）などがプレイ可能。やり込み要素がとにかく多彩だ。


主人公ではなく、武器やロボットが経験値を吸収し、レベルアップする。武器合成は奥が深い。

そのイメージはディズニーランドに近い。誰もが入り込みやすい世界を作り、そこにマッチしたアトラクションを置く。ひとつひとつのマシンは、スリルや興奮のポテンシャルでは、他の遊園地に比べたら劣るかもしれないが、空気そのものに至るまで、すべてを楽しませようという雰囲気に満ちていて、ついこちらも乗せられてしまう。〝ジオラマRPG〟と名乗っていた前作『ダーククラウド』の時点で戦闘システムの基礎はできていたが、いっそう楽しませ方が巧くなった印象を受ける。ギチギチしすぎない、少しぬるい居心地のよさが好きな人にとっては、本作はうってつけだろう。

惜しいところを挙げるとすれば、後半、ダンジョンのステージ数が多くなり、ややダレてしまう点。CMではなぜだか「RPGらしいRPG」と謳ってはいるが、コマンド式戦闘でもないし、〝らしい〟のは少年の成長物語であることくらい。マップが広がり敵が増えるという旧来型のRPGを踏襲しなくてもよかったのではないか。それとスフィーダ。敵殲滅後のダンジョンを使ってゴルフをするという発想は面白いのだが、もう少し遊びやすくしてほしかった。これはかなりもったいない。

制作会社のレベルファイブは、『ドラクエ』の新作を開発するという。ユーザーにとことん楽しんでもらおうという姿勢が、『ドラクエ』の根底にあるものと近く、期待が持てる。勢いに乗っているというのは『ダーククロニクル』からも受ける印象だ。ゲームに旬というものがあるとすれば、こういうことなのかもしれない。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。本作は、ゴルフ、競馬（ギョレース）と、ミニゲームも英国テイスト。特にギョレースは、無駄にハマるので要注意。ちなみに、釣った魚は七輪で焼くと食料にもなる。和風。http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

ダーククラウド（RPG）
メーカー：SCE,レベルファイブ／機種：PS2／価格：5,800円／発売日：2000年12月14日
洞窟に潜ってジオラマパーツを集める、壊された村を再生する、PS2初期のアクションRPG。武器育成やジオラマ、自動生成ダンジョンといった概念はこの時点ですでに登場している。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 03

ゼルダの伝説 風のタクト

99%の極上の『ゼルダ』だがシリーズとしては「異色」だ

「プレイヤーとリンクの剥離」により生まれた演出とストーリーの強化 親の手を離れた子を暖かく見守れるかどうか……



池谷勇人　プレイ時間：40時間

ジャンル：アクションAVG／
メーカー：任天堂／機種：GC／
価格：6,800円／発売日：2002年12月13日

ゲームを始めてすぐに直感した、1%の違和感。耳の奥がムズムズするようなしないような、十中八九気のせいなんだけれど、ひとたび気になりだしたら夜もおちおち寝てらんない、そんな小さなもどかしさ。「あれっ、何か違うんじゃない？」というのが今回のファースト・インプレッション。

しかし残る99%は紛れもなく極上の『ゼルダ』。丁寧に描かれた珠玉の箱庭世界、洗練されたインターフェース、高い思考力と観察力を要求する謎解きなど、基本的な骨組みは前作『時のオカリナ』を踏襲。行く手を阻む仕掛けやトラップも、定番ネタと新ネタがほどよくミックスされており、経験者から未経験者まで間口は広い。もちろん今回もコントローラをぶん投げたくなるような陰湿な仕掛けが満載で、まずは変わらぬ手触りにホッと一安心である。

『時のオカリナ』に比べると本作は若干ストーリー性が強く、そのため序盤は強制イベントにつぐ強制イベントの連続で、『ゼルダ』らしからぬ「おつかいRPG」っぽさがやや鼻につく。しかし、メイン移動手段となる「船」を手に入れるや、冒険の自由度は途端に広がる。帆をいっぱいに張って大海原へ漕ぎ出し、おなじみのテーマソングをバックに海図を開いた瞬間、大抵のプレイヤーは「わっ」と声をあげるはずだ。これまで冒険してきた島々が豆粒のような点々にすぎないこと、眼前には未知の大海がまだまだ広がっていることを知り、プレイヤーはようやく真のスタートラインに立つ。そこから先は怒涛の『ゼルダ』節の雨あられ、GCならではの深みをたたえた『ゼルダ』の世界を心ゆくまで堪能することができる。

今度のリンクは「目」で語る

加えて、本作の特徴であるトゥーンレンダリング。ネコ目・胴長・短足とえらく情けない姿になってしまったリンクには少なからずギョッとさせられるが、ものの数分でそれは嬉しい驚きに変わる。プレイヤーの操作に合わせて生き生きと動きまわるリンクのおかげで、アクションの楽しさもひとしおだ。

特に優れているのが、他のパーツに比べてひときわ大きく描かれた「目」。ひとたび剣を抜けば勇ましい目に、崖っぷちをそろそろと進む時には不安そうな目にと、シーンやアクションに応じてめまぐるしく表情が変わる。「目は口ほどに物を言う」とはよく言ったもので、この「ネコ目」のおかげでドラマがぐんと深みを増している。僕はこれまで『ゼルダ』で泣いたことはなかったが、今作では序盤も序盤、旅立ちのシーンでいきなりぐっと来た。

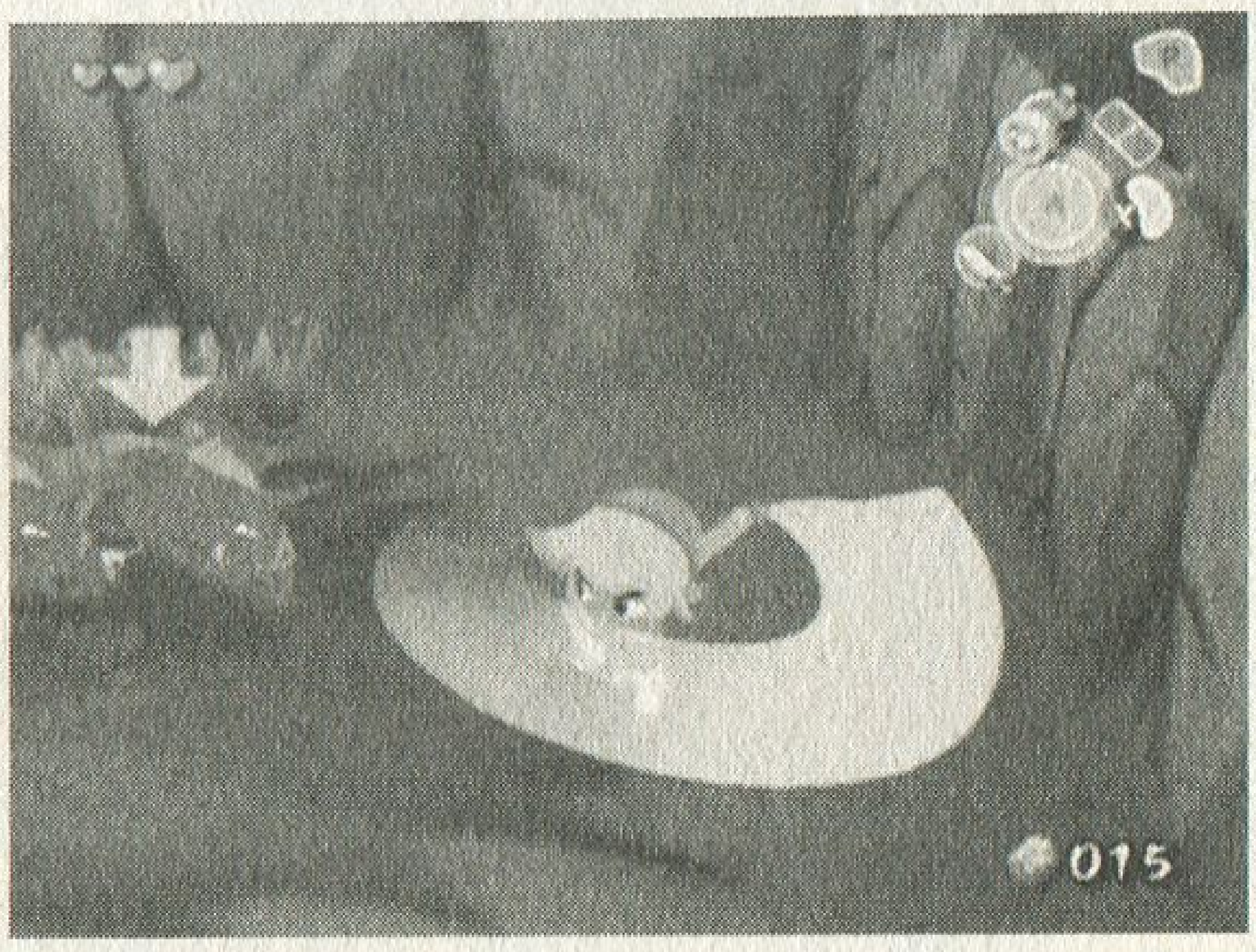
人物のみならず地形や細かなエフェクトの類に至るまで、世界観のすべてが均一のトーンでカチリとまとまっている点も白眉である。中でも煙や水、風といった「形のないモノ」の表現は抜群で、『FFX』以来久々にビジュアル面での驚きを味わうことができた（これればかりは動いているところを見てとしか言えないのが悲しい）。タイトルからもわかるとおり、本作品のカギは「風」なのだが、これもトゥーンレンダリングなくしては表現できなかっただろう。

「退化」ではない「変化」をどう捉えるか

『風のタクト』が従来の作品と比べて大きく異なるのは、「プレイヤーの立ち位置」だと僕は思っている。「プレイヤー＝リンク」というのが従来の『ゼルダ』。これに対し、本作品ではプレイヤーとリンクの距離が若干遠めに描かれている。リンク自身ゲームのイチ登場人物にすぎず、プレイヤーはリンクの冒険を外部から見守っている誰か、といったポジションだ。シリーズで初めてフリーカメラを導入したこと、リンクが「勇者」ではなく普通の男の子として描かれていることなども、こうした「立ち位置」の変化を象徴している。

　こうした「リンクとプレイヤーとの剥離」は、演出やストーリー性の進化という一面においては大きなプラスに働いている。プレイヤーをリンクから遠ざけることで、かえってその心の機微や魅力的なキャラクターをありありと描き出すことができ、また同時に従来の勧善懲悪一辺倒のシナリオからの脱却にも成功した。

　しかし、その弊害としてゲームへの没入度は大幅に低下している。



リンクは空振りしたとしても、敵から目を離さない。ころころ変わる表情がある意味、一番の注目だ。

　強制イベントが連続する序盤はもとより、船を手に入れた後もいちいち仲間が次に行くべき場所を指示してくれたり、海図に印をつけてくれたりと世話を焼きまくる。第一、リンク自身一刻も早く妹を助けたい気持ちでいっぱいのはずであり、寄り道・探検に精を出している場合じゃないのである。また、タクトで風を操って船の行く先を決めるシステムは面白いのだが、おかげでいちいち風向きを変更しないことには「寄り道」もままならず、ついつい目的地まで一直線に進んでしまいがちだ。わざわざ遠くの小島まで足を運んでも、大半は入り口がふさがっていたり、ろくなご褒美がなかったりと肩透かしを食らうことが多く、「寄り道」の意欲はそがれるばかり。結果、「ハートのかけら探し」などの寄り道イベントを充分に楽しむ間もなくストーリーだけがどんどん進展していくという形になり、「一本道RPG」臭さだけがどんどん増していく。過去の『ゼルダ』のように自由な冒険や発見のヨロコビを本作に求めると、やや期待ハズレに終わる可能性がある。

　総じて本作のデキは非常に良く、僕もきっとクロスレビューなんか任された日にはニコニコ顔で10点なんかつけちゃうんだろうと思う。しかし、それでもつきまとうのはやはり、冒頭で述べた1％の違和感、すなわち「立ち位置」の変化である。もちろんこれは「変化」であり断じて「退化」ではない。前述の通り演出やストーリー性の強化といったメリットを高く評価する人もいるはずだ。しかし『ゼルダ』シリーズの新作として捉えるならば、やはり「異色」の一本であったように思える。

PROFILE

池谷 勇人（いけや・はやと）
なぜか肩書きが「アナリスト」に変わり、最近はもっぱらデータとにらめっこの日々。「視力落ちたらどうしよう」と不安に思いつつ、慣れない仕事をそれなりに楽しんでます。

関連作品

ゼルダの伝説 時のオカリナ（アクションAVG）
メーカー：任天堂／機種：N64／
価格：6,800円／発売日：'98年11月21日
3Dアクションの金字塔。ストーリー的には本作『風のタクト』の前作にあたるので、本作プレイ前にぜひこちらを遊んでおくことをオススメしたい。

GAME SOFT Review ゲームソフト批評 04

ゼルダの伝説　風のタクト

「名作」。しかし奇跡は起こらず理解に苦しむ凡ミスの数々

充分に楽しめるゲームではある。しかし、『ゼルダ』に求められるハードルは低くはない。

吉田龍司

プレイ時間：55時間



ジャンル：アクションアドベンチャー／メーカー：任天堂／機種：GC／価格：6,800円／発売日：2002年12月13日

足りない20％

「コレだよ！　やはり任天堂はわかっている」――『NINTENDO SPACE WORLD 2001』で〝キューブ版ゼルダ〟の初公開画面を見た時は、素直に感動したのである。

リアル指向を嘲笑うかのような、シンプルでポップなたたずまいのリンク。凄いCGや凄いムービーに血眼となっている連中に必ずや任天堂は正義の鉄槌を下してくれるのでは。初代ゼルダの原点に帰りつつ、それでいてGCでしか表現できない面白ゲーム。任天堂とゼルダシリーズにしかできない、ディズニーで手塚治虫的な品の良い王道作品の予感。『ゼルダの伝説　風のタクト』（以下『タクト』）に対する期待感は充満していた。

あれから一年半……結論から言うと、『タクト』は過剰なまでの僕の期待に応えるものではなかった。もちろん凡百のゲームとは一線を画す素晴らしい作品だ。充分と言えば充分楽しめた。しかし、である。正直、毎回120％の出来栄えを要求するのはナニかと思うが……それでも今回は「宮本さーん、もうちょっと何とかなったんじゃない」と、少しばかり不平を述べたいのだ。100％の『タクト』に足りなかった20％とは何だったのかを。

可愛い妹を助けなくては！

出発地点であるプロロ島。ここでうろうろするのは楽しかった。ちょっとあすなひろし（ずいぶん昔に活躍した抒情派漫画家）風でひょっこりひょうたん島（かなり昔に人気があった人形劇）的な造形のキャラクターたち。「アニメ映画の中にいるような感覚を味わえる」といううたい文句から言えば、『長靴をはいた猫』、『どうぶつ宝島』といった昔の東映動画のようなイメージもあった。大のオヤジに郷愁感を抱かせるこのグラフィックには素直に乗れた。

仲良しの妹が怪鳥にさらわれる場面から本格的な冒険が始まる。『ゼルダの冒険』の出足といえば「いきなりハイラルにいた」（初代ゼルダ）、「なぜかゼルダ姫が寝ていた」（リンクの冒険）、「幻聴らしきもので叩き起こされた」（ＳＦ版ゼ



カワイイ妹アリル。まさか、『ゼルダ』に妹が登場することになるとは……

ルダ」「急に木に呼ばれた」（時のオカリナ）など色々なパターンがあった。が、「にいちゃーん助けてー」→「あああ一刻も早く助けなくては！」という確固としたモチベーションの持たせ方は初めてだ。これも大のオヤジとして素直に乗れた。ただ後々これが尾を引いてくるのだが。

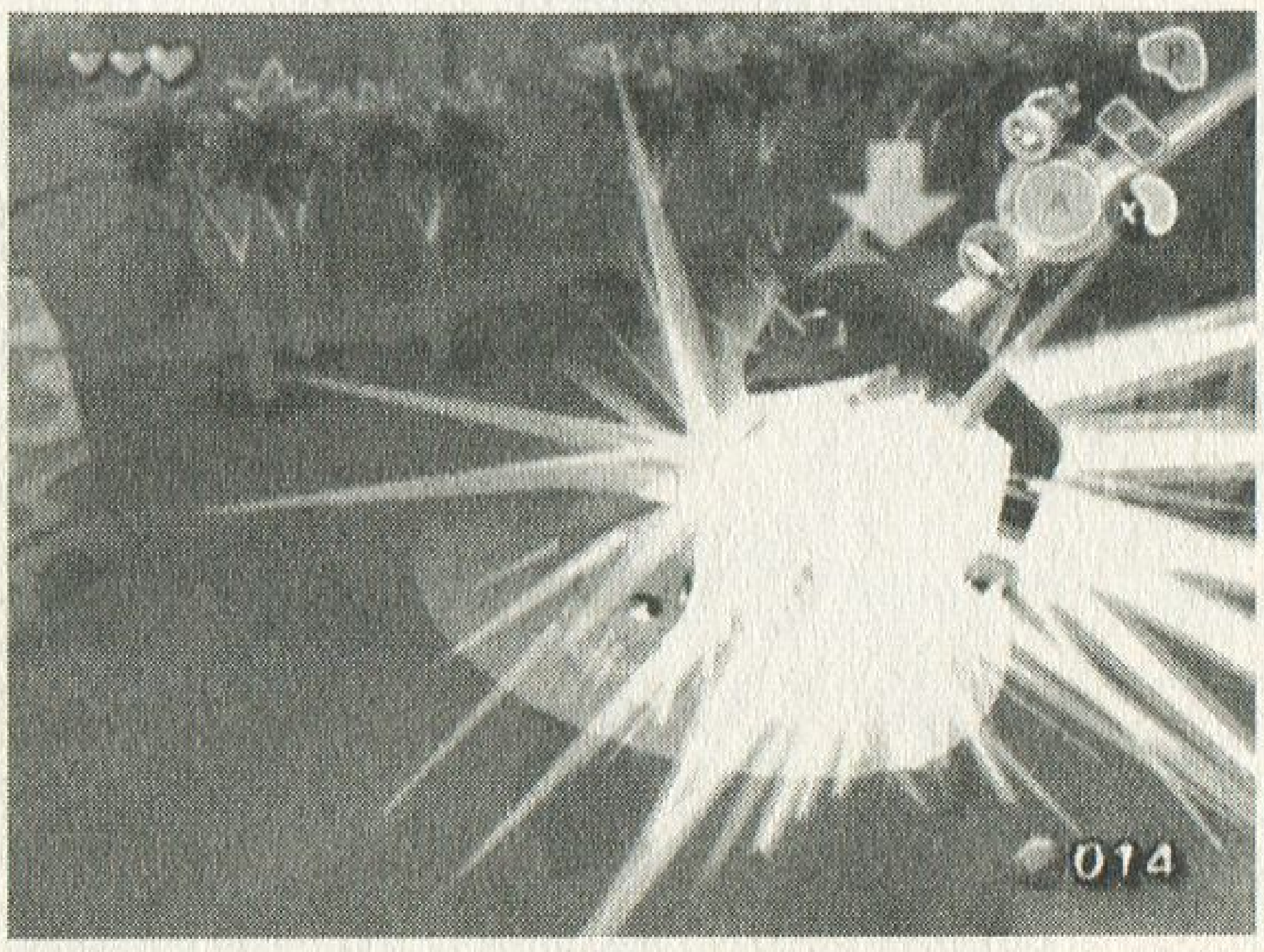
中盤は最高の面白さ

最初のダンジョンというべき魔獣島だが……チュートリアル的な位置づけとしては厳しすぎた感がある。ただ、魔獣島をクリアし、以後中盤まではシリーズで一、二を争うほど面白い展開となった。竜の島、森の島、神の塔、それぞれ優れたダンジョンであり、難易度も絶妙。中心となる剣のアクションが〝達人切り〟を始め単純操作で楽しめる点も見逃せない。

特に今回の目玉であろう〝空を駆ける〟アクションには燃えさせられた。中でも『ヒットラーの復活』（カプコンの往年の名作アクションゲーム）の快感を彷彿とさせた（笑）「カギづめロープ」は秀逸だった。『オカリナ』の乗馬、フックショットの快感に並び、〝ゼルダが3Dでなければならない理由〟を見事に表現しているといえる。

また、新たに盛り込まれたリンクの表情変化も、最初は違和感があったが、慣れるに従いじわじわと愛着が湧いてきた。中ボスを倒してはしゃぐリンクを見ると「こいつう」などと頭を小突いてやりたくなったほどである。

煩雑な手間に乗り切れず



戦闘におけるアクション性も秀逸。しかし、それ以上に問題点に目がいってしまうのは、『ゼルダ』の宿命か

しかし、楽しさもつかの間。終盤にかけてのこのテンションの落ち方は何だろう。特に妹を早く助ける、という本筋を進め、寄り道を省いてきたプレイヤーは多くのツケを払わされる。

最初は新鮮だった航海も、これほど同じ画面を長時間見せられるとつらい。そして移動の煩雑な手間。たとえばA地点→B地点に行くだけでも、海図を見て方向を決める、タクトを振る、帆を立てる、の操作を強いられる。今回は夜の画面がとりわけ見づらいのでまたいちいちタクトを振らされる、また詳しい海図は各領域でいちいち魚男にもらわねばならない……。

加えて「トライフォースを集めるのだ」と急に言われても、一連の〝お使い〟は何か必然性がなく短調だ。そして、こういう作業を繰り返していくと、本筋がどこにあるのかだんだんわからなくなってくる。情報も何か横並びで自分が今何をやっていいのか迷う。

ステップごとに手間を適切に配分してくれるならよい。しかし、今回はこうした手間をきちんと料理せずに、材料だけ並べた、といった印象が強いのだ。

シナリオも興ざめする部分が多かった。百歩譲ってあんな喋り方をする○○姫は許せたとしても、ネタバレがどうした、フィギュアがどうした、といったオタク臭いフレーズの数々や微妙な英語は『ゼルダ』の世界をぶち壊している。

何度も言うがいい作品である。だからこのバランスは理解に苦しむ。計算づくの一本道でいいのである。デクの木のようにどっしりとした幹、そして枝葉は枝葉。制作者の掌の上にある時の奇妙な安心感と信頼感。ハイラルの箱庭にいるような心地よい感覚。プレイヤーを迷わせるほどの自由度よりも、ゼルダに求めているのはこれなのに。

PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
新しいアクション（しゃがむ）を見た時は驚きのあまり「リンク……おそろしい子……」（ガラスの仮面風の白目）って感じでした。次の『ぶつ森』ではリンクの冒険同梱となりますように。

関連作品

シスタープリンセス（AVG）
メーカー：メディアワークス／機種：PS／価格：6,800円／発売日：2001年3月8日
妹といえばこのソフト。『ゼルダの伝説 風のタクト』に登場する、アリルのリンクに対する呼び名がシスプリ12人の妹のどれとも被らない「にいちゃん」であることから、13人目との見方も。

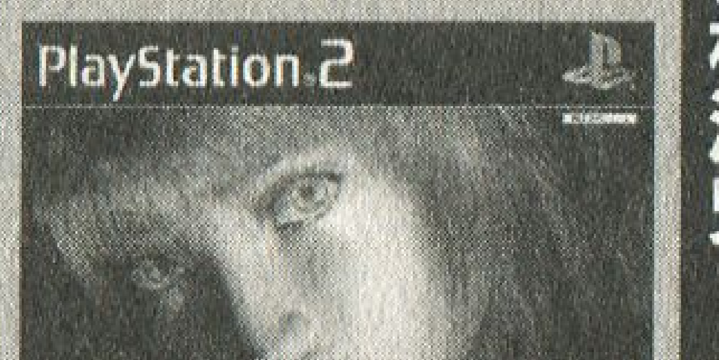
クロックタワー3

もはやホラーでですらない 巨匠・深作欣二が行ったマジックとは!?

ここにも「バイオの呪縛」が……と思いきや、どうやら「東映ヤクザ映画」に落ち着いたようで

多根清史

プレイ時間：13時間



ジャンル：ホラーアドベンチャー／メーカー：カプコン／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年12月12日

過去の『クロックタワー』はB級ホラー

ホラーはゲームのことが嫌いだ。もし感情があれば、きっとそうだ。恐怖は背後より忍びより、深く潜行し、不意打ちの一撃を食らわせるもの。ホラー映画はこうなればこうなる、という日常のルーチンを破る「意外性」を発明し、一回切りで使い捨てる。その後ろに付いて回り、ぽいぽいと我が子のようなアイディアを拾い、再利用してくたびれさせる相手だ。「元ネタ」として言及されるのを待つ「埋もれた名作（駄作でも可）」以外は、好きになる理由はどこにもない。

そうした機微に対して、ゲームの側はあまりに無邪気だった。原作に悪意を抱かず「好き」だけがあるとすれば、それは才能の欠落を意味する。見る、さわる、においをかぐといった五感だけに神経が通っているのではない。作家性とは「凡人に見えないものを見る」ことであり、努力以前に神経、つまり「気づく」感受性である。苦痛をもふくむ体験をろ過し、文字や映像にしぼり出すのは「作業」、末端とさえ言っていい。

「恐怖のリサイクル」がえてして失敗するのは、「気づき」を欠いて空虚だからだ。よって成功したホラー〝ゲーム〟には、二種類ある。一つは「発明派」、ゼロから恐怖の入り込むチャンネルを開拓し、プレイヤーの心に「感染」させられたもの。そしてもう一つは、ホラーの仮面をかぶりながら、ホラーを放棄したものだ。

前者の代表格は、『クロックタワー』、そして『クロックタワー2』シリーズの二作である。取られた手法はしごくシンプル。恐怖を主ひんに祭り上げ、プレイヤーから力を奪い風下に置いた。克服できるから怖くない、ならば克服できなくすればいい。主人公はか弱く、抵抗するすべを持たず、パニくって追いかけられる。そしてヒロインを直接に操作できず、矢印カーソルで逃げる方向を指さすだけのシステムは、曇りガラスの向こう側にプレイヤーを追い出した。傍観が、距離が、アドレナリンを奪って「冷やす」のである。

後者は、一部の『バイオハザード』シリーズ。「死体が動く」サプライズは劇薬だが、飲み慣れればコーラと変わりない。過剰性がもたらす不協和音はさやに収まり、対等同士によるラリーの打ち合いが始まる。敗北が自分のせいだと分かる強さは、恐怖ではない。「狂気」のペンキを塗りたくっても、フェアプレイの精神、すなわち「ゲームの理性」が露出するのだ。

どちらが優れているとは言えないが、味気ない商業ベースを持ち出すと「バイオ」のもろ圧勝。『クロックタワー』は怖すぎた。操作のコントロールが利きにくい、と

いった間接話法の意図から離れ、「細かいことは気にしない」おおらかな完成度（の低さ）のせいで、石にけつまずいて倒れた床に釘が飛び出ていたような、イレギュラーな怖さがたまらなかった。往年のヒューマン作品は、斬新なシステムと粗さのコンビネーションが“味”に昇華していて、本来の意味での「B級ホラー」に近い。売れるわけない。「3」をカプコンが作ると聞いて、僕がいだいた不安は「マトモに作りすぎやしないか？」だった。いや、マジに。

「3」は東映ヤクザ映画だ

『クロックタワー』は消え失せた。もうこの世にはいない。『バイオ』に飲み込まれ、血肉の一部とされた。おおかたの予想どおり、操作は直接あやつるラジコン方式に変更。イヤ～な条件を満たすことで目を背ける結果へ分岐し、むき出しの神経をほじくるマルチエンディングもなくなった。ドアを開ける音まで『バイオ』を流用することたーないだろうに……。

それでも、この『3』は「バイオの呪縛」をまぬがれている。退屈の予定調和を揺さぶったのは、失礼だが「かざりもの」と思われた深作欣二監督、その人である。

セーラー服を着た美少女がハンマー男や斧男や硫酸男やシザーマン（なぜ一人だけ「マン」？）から逃げ回るコンセプト。ここに「深作印」を押して、『ひとりぼっち版バトル・ロワイヤル』のパッケージに梱包する。分かりやすい狙いだが、そうは問屋が卸さなかった。相手は、昭和映画を丸ごと背負った深作である。『バトル・ロワイヤル』以前に、『仁義なき戦い』の、『必殺仕事人』の、『柳生一族の陰謀』の深作ありき、だ。深作がゲーム制作に介入したとは思わないが、巨匠すぎて路線変更など頼めたものではない。馬力のあるダンプカーに引きずられて、シナリオ、ひいてはゲーム本体も深作色に染められた、そう推察している。



今回も隠れポイントは存在する……にはするのだが、すぐに敵が再登場するので、隠れる意味がない。

『3』の展開は、「逃亡」と「戦闘」の2パートに分けられる。ああ、『クロックタワー』で弓を引いてシューティングか……と立ちくらみがしたことは告白しておこう。たまーにあるから「不意打ち」なので、四六時中1分おきに襲われていたら「マラソン」だ。ポーズを押して一服し、「さて、襲われるか」と解除。ホラーじゃないだろ。

そんなもやもやも、4面に着いたら霧が晴れるように消えた。詳しくはネタバレにつき控えるが、シリーズをつなぐ鍵「シザーマン」がこれはないだろう、とあきれ返るのは太鼓判で保証する。S.キングの『IT』ほか、ピエロの「凍り付いた笑顔」を恐怖に転化するのが定番とはいえ、突き抜けすぎ。

突き抜けた先がどこだったか。『魔界転生』の天草四郎＝沢田ジュリーの域に達しているのだ。一瞬でもホラーと思ったのが間違い、否「深作マジック」にほん弄されたのである。深作は、何を撮ってもかたくなに『仁義なき戦い』へと落着する。いたぶられるのを耐えに耐えて、最後に一気に爆発して逆襲（出入り）に転じるのが、東映ヤクザ映画のパターンだった。

それに当てはめると、『3』の不可解さはきれいに解きほぐれる。西洋ホラーの骨子に替えて、任侠モノを持ってくるとは“やられた”感じだ。ひょっとすると、これは国民的な「偉大なるマンネリ」に成長するかもしれない。Vシネマかもしれないけどね。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）

松田優作が復活できたんだから、カプコンには萬屋錦之助（金さん）や市川右太衛門（旗本退屈男）ほかも復活させて、対戦格闘ゲームを作って頂きたい！と熱望するライター。タイトルは「東映ロワイヤル」で。

関連作品

バイオハザード（AVG）
メーカー：カプコン／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'96年3月22日
言わずとしれた、カプコンの看板タイトル。当時は、しっかりと恐怖が先行していたが、それも今となっては……。AVGの元となり過ぎてしまった作品。

パンツァードラグーン オルタ

いつかどこかで見たような世界観「あれ」から影響受けたのがまる分かり

制限されたエリアで行われるシューティングの限界
望むべくは大空を自由に飛び回るための進化では？

ハービー吉村

プレイ時間：20時間



ジャンル：ドラマティックシューティング／
メーカー：セガ／機種：Xbox／
価格：6,800円／発売日：2002年12月19日

シューティングは過去の遺物なのか？

ロックオン・レーザーというシステムと緻密に作り上げられた世界観で評価されているシューティングゲーム（以下ＳＴＧ）『パンツァードラグーン（以下『ＰＤ』）』シリーズの最新作は『ＰＤドライ（独語で3の意）』ではなく『ＰＤオルタ』であった。

個人的にはフライトシミュレーションゲーム（以下ＦＳＧ）・マニアとして、実はＳＴＧというジャンルは、すでに過去の遺物でしかないのではないか？　という風に考えていた。

ＳＴＧとして評価を得ている『ゼビウス』『グラディウス』『Ｒタイプ』などのゲームは、表示できるエリアや自機の動きが、それぞれのハードの性能によって、表現を制限されている。現在のように、ハードの進化によって広大なバーチャル空間の中を自在に移動できる状況ならば、ＳＴＧは必然的にＦＳＧへと包括的に吸収されてしまうのではないかと考えていたのだ。

ところが、実際に『ＰＤオルタ』をプレイしてみると、このゲームはＦＳＧという枠には収まり切らないということを実感する。

『ＰＤオルタ』のプレイ感覚はそのロックオン・レーザーというシステムから、『Ｒｅｚ』を彷彿させる。しかし決定的に違うのは、『Ｒｅｚ』には物語性がなかったのに対して『ＰＤオルタ』には確実に物語性があるという点だろう。

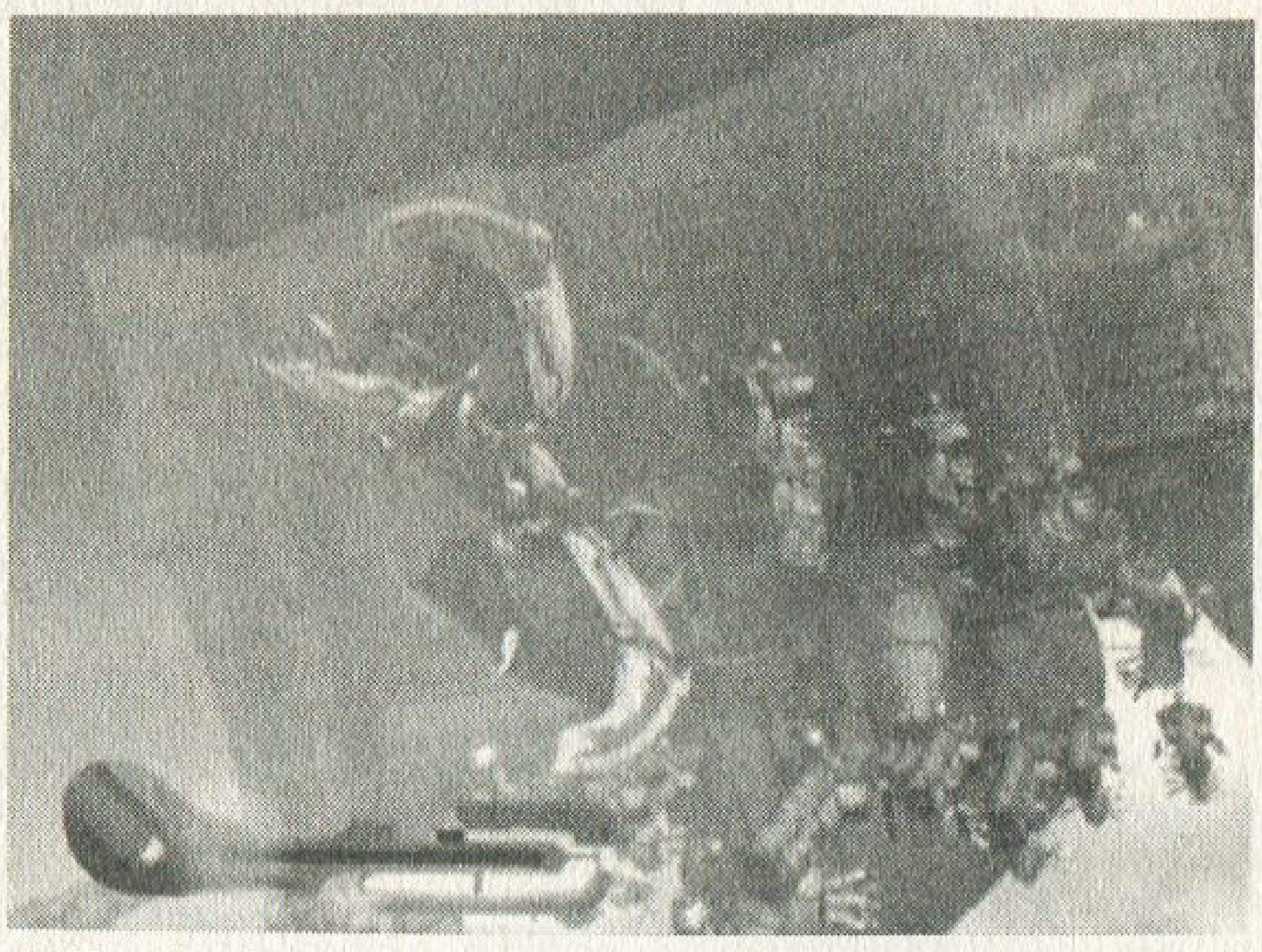
『ＰＤオルタ』の中で、自機の動きは大幅に制限されている。Ｘｂｏｘというマシンパワーと華麗なるグラフィック表現の中で、そのことは大きなマイナス要因となる可能性もあった。プレイ初期の頃は、その華麗なるグラフィックで表現されたバーチャル空間の中を、ドラゴン（自機）によって自由に飛び回ることができたのなら、どんなに素晴らしいことだろうかと思うこともあった。

極端な意見を言えば『ＰＤオルタ』はＦＳＧ的な視点から観て、「爆撃機に乗ったガンナー（砲手）」となるゲームとも言える。敵の弾はロール（錐揉み）やループ（宙返り）でよけることはできないので、撃ち落とす必要があるし、左右・後方の敵を攻撃するときには視点を変えて攻撃する必要がある。「そんなゲーム楽しいのか？」という疑問がＦＳＧマニアからは出そうだが、そこで登場するのが『ＰＤオルタ』の物語性ということである。

『ＰＤオルタ』での自機はドラゴンに乗ったオルタ（主人公の少女）である。コクピットにシートベルトで縛りつけられているわけではないので、ロールやループをすれば、当然のごとく振り落とされてしまうだろう。操っているのはド

ラゴンそのものではなく、オルタであることを考えれば、ある程度の制御はできても、最終的にはドラゴンの判断で飛んでいるということになる。これが『PDオルタ』の物語性ということである。オルタの乗っているのがドラゴンであるという一種のファンタジーが、FSGという枠を飛び越えさせ、そして確実にゲームとしての面白さを演出しているのだ。

　ボク自身は門外漢ではあるが、STGとしての演出もかなり面白いものがあると思う。ドラゴンの形態がベースウイング（ロックオン数7・加速減速ゲージ2）→ヘビーウイング（ロックオン数3・攻撃力強・加減速不可）→グライドウイング（ロックオン不可・広範囲ショットガン・加減速ゲージ3）と変形して、さらにそれぞれの形態で4～5段階に成長するシステムになっている。敵の攻撃に合わせて変形して闘うシステムはSTGにおいては、ステロタイプではあるが、これもFSGにはない面白さではあると思う。



多勢に無勢にもほどがある！　まぁそれもSTGならではの特徴の1つではあるのだが……。

好き嫌いを分ける世界観というもの

　さて『PD』シリーズの魅力のひとつには、緻密に作り上げられた世界観がある。最初の『PD（通称アイン）』次の『PDツヴァイ』そして最新作『PDオルタ』にも共通した世界観があり、そこには歴史観的な繋がりがあり、さらには『PDオルタ』のラストシーンでは、さらなるストーリーの予感を感じさせて終わる。

　そのことについて、詳細に述べることは控えるが、はっきり言って、そこに展開される世界は、まるで『風の谷のナウシカ』である。

　その上、ドラゴンはメーヴェやガンシップを連想させるし、敵はトルメキアのコルベット（空中戦艦）や腐海の蟲たちを想像させるものになっている。巨神兵に似た中ボスが出てくるところなどは、もはや確信犯ではないだろうか。

　そのことについては賛否両論別れることになるのではないかと思う。ボク個人の意見としては、『風の谷のナウシカ』的史観は、オリジナリティという意味ではいかがなモノかと思うのだが、ゲームプレイ上ではオマージュとして、かなり感情移入することができた。それにしても、宮崎駿というかスタジオ・ジブリ恐るべし。やはり最近活躍しているクリエイターのほとんどは、多かれ少なかれ、彼らに影響を受けて育ってきた世代になっているということなのだ。

　とりあえず全ステージをクリアすると、一作目の『PD』をプレイすることができる。まあ、これは何というかオマケみたいなものだろう。基本的にSSのソフトなので、とにかくグラフィックの落差にビックリしてしまう。モノ凄くシンプルなゲームに感じるところに時代の過ぎ去るスピードを感じてしまった。

　最後に次作への期待なのだが、これはやはり、ドラゴンによる、バーチャル空間での、より自由度の高い空中戦の実現を望みたい。ロックオン・レーザーや弾よけなどの要素に問題は出るだろうし、そうなるとSTGではなく、FSGになってしまうのでは？　という危惧もあるが、今回『PDオルタ』をプレイして一番強く感じたのは、STGの不自由さだった。もはやハードの進化は、制限のあるエリアでのSTGというジャンルの存在を許してくれないだろう。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

編集者／ライター＆フライトシミュレータ・マニア。飛行機フリークでもあるので「ドラゴンに乗った3Dシューティングなんて……」と思っていたが『PDオルタ』をプレイして開眼。今までの不明を深く反省する日々。

関連作品

エースコンバット04シャッタードスカイ（FSG）

メーカー：ナムコ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年9月13日

『PDオルタ』がFSG寄りのSTGだとしたら、こちらはSTG寄りのFSG。物語性を重視しているところが実に似た作品になっている。もやはSTGとFSGは垣根を越えたクロスオーバー・ジャンルとなっている。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 07

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

狙いは明白！　しかし日本のユーザーがまだ見えていない!!

ゲームとしては充分な及第点。ただ、歯を剥き出して笑う二本脚の猫は、キャラクター性を含めて、正直いただけない。

天野譲二　プレイ時間：18時間



ジャンル：キャラクター3Dアクション／メーカー：マイクロソフト／機種：Xbox／価格：6,800円／発売日：2002年12月12日

俺ってCOOL？　小憎たらしいけれど、カッコ良くて可愛くて、楽しいぜ！　という媚に満ちたゲームである。何せチェシャ猫のように歯を剥き出した、スマイリーな猫が主役。ソニックやピポサルのように、イカす俺を愛してくれよ！　Xboxに興味のないライトユーザー注目！　そんな叫びが聞こえて来そうではないか。

吸う・ぶつける　止める・動かす

タイムファクトリー社は様々な世界に時間を製造して送り出しているが、ひずんで結晶化した時間は、モンスターに変化してしまう。そこで同社は主人公のブリンクスたちタイムスイーパーを雇って処理させているのだが、時間泥棒のタムタム団によってある世界の時間が大量に結晶化されてしまう。囚われの身となったそこのプリンセスに一目惚れしたブリンクスは、単身出撃、タイムモンスターとタムタム団に敢然と立ち向かった！……何やらピクサーが映画化しそうなストーリーである。

ブリンクスの武器は掃除機であり、あちこちに散らばっているガラクタを吸収・ストックし、タイムモンスターにストックしたガラクタをぶつけて退治する。

そして重要なのが、各地に散らばっているタイムクリスタルだ。これらを一定の法則に基づいて集めると、「一時停止」「巻き戻し」「録画・再生」といった時間操作を入手できる。これによってプレイヤーは敵キャラクターの動きを封じ、マップ上のトラップをより簡単にくぐり抜け、そして河の流れを逆にしたりしてショートカットコースを見つけられる。逆に言えば漫然とプレイできるのは初めだけで、次第に時間操作テクを駆使しなければならなくなってくる。この辺はトレジャーのアクションゲームを彷彿とさせる。

グラフィックの美麗さは特筆もので、街灯と窓の灯りがまぶしい夜の町、溶岩や水の流れといったステージの背景が描き込まれており、主人公のブリンクスにしても動物特有の柔らかさと質感を持っている。キーレスポンスも良好。ガラクタを吸い取って収集する感覚は快く、距離感がつかみにくいものの、ブリンクスの操作性もすこぶる良い。

ただしマップは雑然としているように見えて、いたってシンプルだ。イベント会場に組まれた特設ステージでモトクロスをしているようなもので、ゴテゴテした印象の背景を取っ払うと、ゴールまでの道のりはほぼ一本道（前述のようにショートカット可能な箇所はある）。しかも狭い空間に曲がりくねって設置されているので、良くも悪くも箱庭感覚。ボスキャラのステージも狭く、筆者は巨大ボ

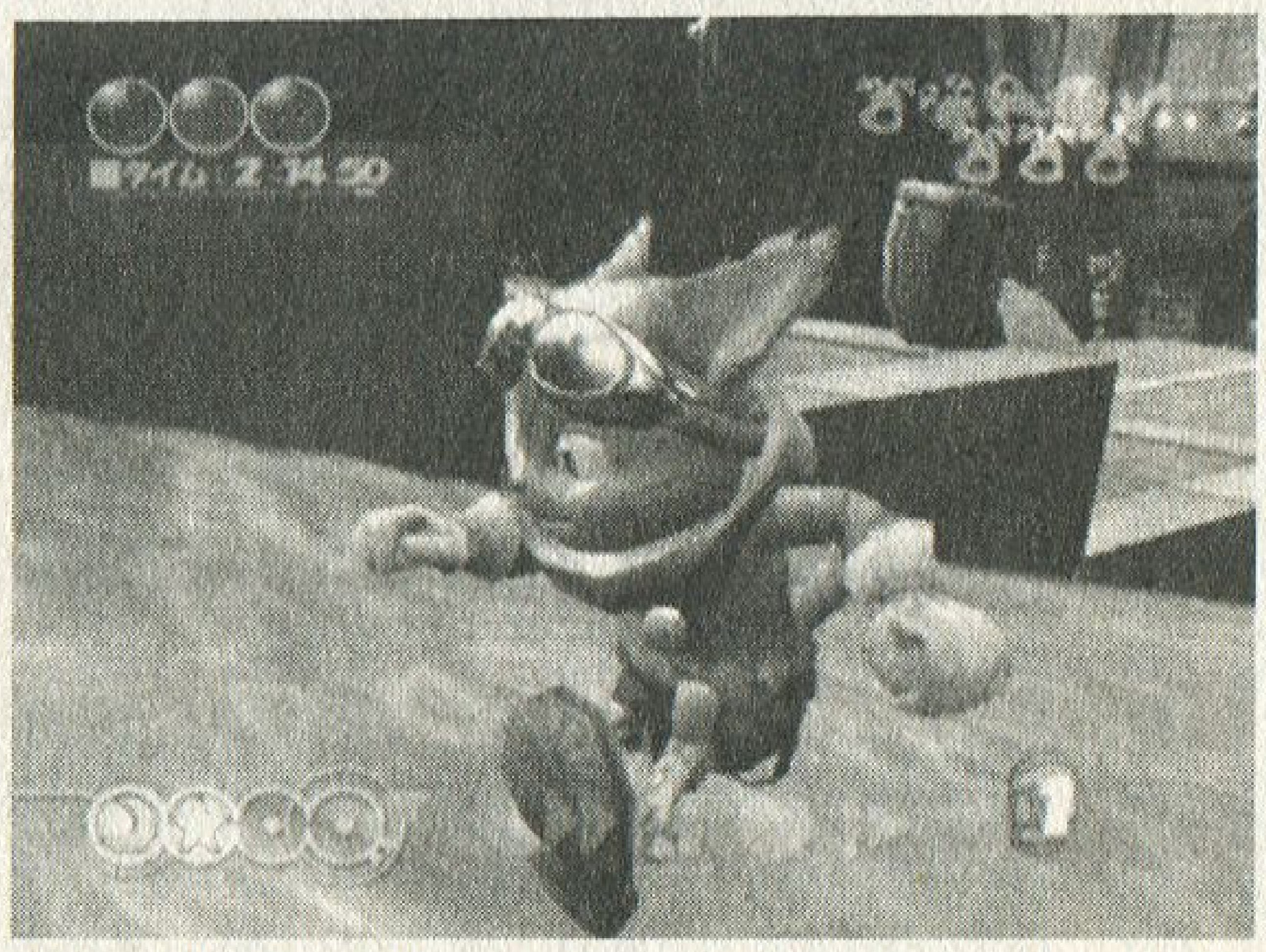
スキャラと自機を1画面に押し込んだ、コンシューマ用『ダライアス』を思い出した。また、出現する時間操作アイテムはこちらの好きなように変化させられるわけではないので、目当ての時間操作機能を入手するには、一度クリアしたステージに再度挑戦する必要もあり、けっこう面倒臭い。難易度は抑えられているものの、爽快感よりも、ギミックと小技に凝ったACTゲームで、ライトユーザー向けの製品と呼ぶにはつらいものがある。

万人向けにならない奇妙さ

とはいえ本製品は単体で見れば充分に作り込まれている作品であり、そのできには大いに敬意を払って良いと思う。

しかし本製品が投入されたXboxというプラットフォーム、そして投入された時期を考えると、かなり疑問が湧いてくる商品となってしまっている。

現在のXbox（特に日本市場）が非常にきつい状態にあることは御存知のことと思う。本来ならば書き入れ時の年末、有力なキラーソフトを何本も出して弾みをつけたいところだ。実際、12月には『真女神転生NINE』『紅の海』『O・TO・GI～御伽～』『パンツァードラグーン オルタ』といったオリジナル新作が大量投入されたが、結果は御存知の通り、本作はそれらの新作群の中でも売上ランキングに名前が出てこないぐらいの惨敗を喫している。小向美奈子を起用したイベント、ナインティナインを起用したCMなど、マイクロソフトの本作へのプロモーション活動は力の入ったものにもかかわらず、だ。



フサフサ感は充分伝わる。さすがネコ！ と。だが、日本で受け入れられるとは思えない。

本作の狙いは明白だ。マニアのゲーム機というポジションから一歩も出ないXboxをライトユーザーに売り込み、なおかつブリンクスをソニックやトロ、ピカチュウのようなイメージキャラクターにしようとしていたのだろう。

端から見ていれば、実にずれまくった狙いである。この歯を剥き出して笑う二本脚の猫に、日本のユーザーが飛びつくと思っていたのだろうか？ この辺は主観的意見であり、一概に断じることはできない。しかし少なくとも日本では、ブリンクスというキャラクターが、マスに受けるマスコット性に秀でているとは到底思えないのである（当然、萌えもない）。

オリジナルキャラクターを立てて従来のマニア層以外のユーザーに訴求し、さらにそのキャラクターをプラットフォーム／メーカーの「顔」に育て上げる。ねずみが駄目だったから猫、ということはないだろうが、少なくとも本作に限っては、その努力が空回りしている。せっかく上質のゲームを作っても、主人公のキャラクターがアレでは、日本の大方のユーザーは興味を示さず、Xboxのメインユーザーであるマニア層は、そのキャラクター性を売りにした内容とプロモーションを小馬鹿にして、手を出さないだろう。

より広範な日本のユーザーへの起爆剤という役割と、どう見ても日本市場向けでないキャラクターを売りにした製品による齟齬が如実に売上に出てしまった本作は、何のために登場したのか意味不明な作品になってしまった。少なくとも本作はソニックやマリオでなく、エイプやワンダードッグと同列に記憶されることだろう。惜しい作品である。

PROFILE

天野譲二（あまの・じょうじ）
年末は「パンツァードラグーン オルタ」と、アートゥーン制作の本作をほぼ同時にプレイ。心中複雑でした。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/。

関連作品

ねずみくす（AVG）
メーカー：マイクロソフト／機種：Xbox／価格：6,800円／発売日：2002年2月22日
Xboxと共に登場したねずみのゲーム。当初、マニアの機体と訴えるなか、ある意味その後のXboxの迷走っぷりを予期していたかのような作品。

バイオハザード0

『バイオハザード0』はレベッカにとっての追試験である

**デキ追試は、上手く魅せることができるかもしれない
しかし、ユーザーが課す合格ラインを侮ったときには……**

櫛引直樹　プレイ時間：20時間



ジャンル：サバイバルホラー／
メーカー：カプコン／機種：GC／
価格：7,800円／発売日：2002年11月21日

なんで『0』なの？　率直な感想だ。『バイオハザード0』（以下『バイオ0』）は、ストーリー的に初代『バイオ』以前の話となっている。順当にシリーズを重ねてきた『バイオ』シリーズで初めての時間軸の逆行だ。〝開幕〟以前のストーリーが語られることは、ゲーム・小説・映画にかかわらずに珍しくはない。しかし、その多くは一連のストーリーが完結したあと、「じゃあ、仕込みはどうだったんだろうね」という種明かしの要素が強く、そういった意味では、『バイオ0』の発売のタイミングは微妙。しかも、語られるストーリーは、種明かしとは程遠く、単にキャラクターたちの行動を追っているだけで、更なる矛盾点を生んでいる。

改めて、なんで『バイオ0』？

能動的か受動的か

疑問を解くカギは、レベッカにある。アイテムボックスがなくなったとはいえ、ゲームシステムはほとんど変わらず、売りであるザッピングシステムも〝2人を交互に操作する〟程度に留まる。いわば、いつも通りの『バイオ』なのだ。そういった意味での停滞は『バイオ2』の頃からあったし、『バイオ3』での変化を『コードベロニカ』でまた原点回帰への方向修正で覚悟を決めたものだ。停滞しようとも、あのシステムが好きで、操作感覚がもどかしくて〝ゾンビに抱きつかれる〟ことを折込済みで楽しんできたのが、『バイオ』シリーズファンであろう。なので、システム周りの停滞はさほど問題視する必要はない。むしろ、関心は新たなモンスターやストーリー展開に期待するところが大きい。

レベッカは初代『バイオ』から登場している。当時の彼女の役割といえば、プレイヤーへの誘惑要員である。初代『バイオ』において、クリスを操るプレイヤーが目指すのは、洋館の探索や脱出以上に〝ジルの救出〟であった。クリスでのプレイが2回目以降であることが多いため、ジル救出=脱出と分かってしまっていることもあるが、プレイヤーのモチベーションにジルが大きく関わっていることは間違いないだろう。そんな、プレイヤーの前に登場するのが、ショートカットでガンバリ屋だけども心もとない庇護心をくすぐるレベッカである。

ここで目的がジル救出&脱出からレベッカとの脱出に変わった人、正直に手を挙げてみよう。高パラメーターを要望するヒロインキャラよりも、ある程度簡単に伝説の樹の下にきてくれそうな、年下ガンバリ屋さんキャラ、さぁどっち!!　つまりは、そういうことである。『バイオ』は、ギャルゲーではないので、そこまで露骨ではないものの、シビアなキャラ設定のなかで

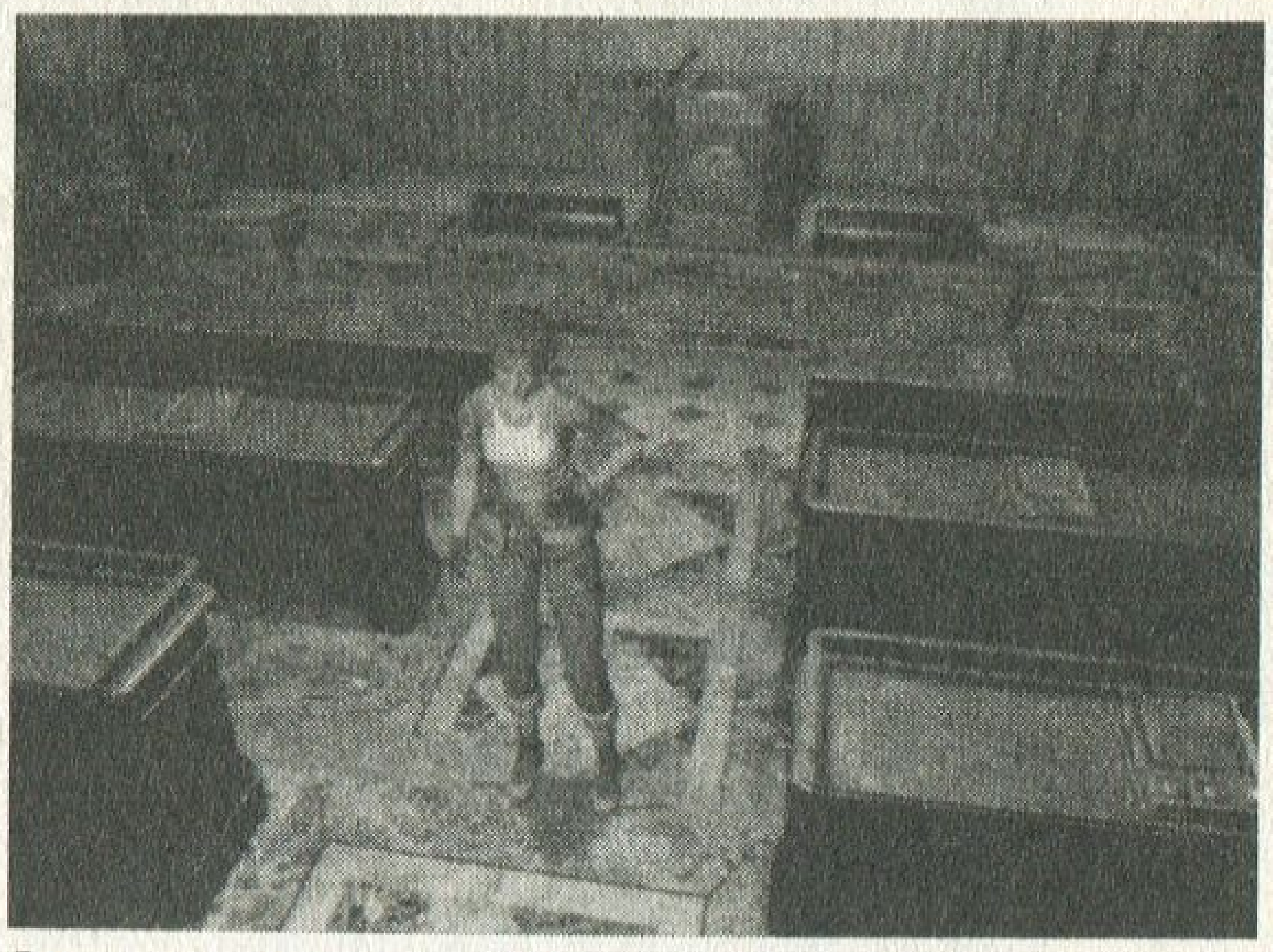
〝18歳で特殊チームに所属して、化学の知識は豊富〟などという浮いた設定や、クリア後のムービーでのあの寝顔、「狙ってるだろ!!」とも言いたくもなる。

　さて、そんな萌え萌え要素を十字架のように独り背負っているレベッカであるが、今後のシリーズを展開していく上で問題があった。ひとつは「思いのほか人気が出なかった」ことと、「戦闘能力が限りなく0に近い」という設定。もちろん重要なのは後者だ。

　シリーズ当初は受身であった主人公たちは、『バイオ3』から能動的に動き出し、自ら事件に介入するようになった。言い方をかえれば、ストーリー的に〝巻き込まれる〟という手法が取れなくなってきつつあるのだ。この状況ではレベッカの存在は危うい。戦闘能力がない以上、他の主人公たちとの共同戦は考えにくく、後方支援のみのキャラに留まってしまう。そこで、『バイオ0』なのだ。『バイオ』でクリスに出会うまでに、運だけで生き残っていたわけでないのだとしたら？　モンスターたちとの闘いを乗り越えていたとしたら？

　この「IF」を満たせば、レベッカのポジションも違ってくる。化学知識が豊富で、ゾンビとの実戦経験もあり、闘いを生き延びるタフさと知恵もある、しかも、18歳でショートカット……がぜん使えるキャラになってきた。この娘ならば、ゾンビがうようよといる洋館だろうが、離れ小島だろうが連れていっても問題ない。ショートだし。

　守られるだけのお姫様から、ともに闘う仲間への変貌。『バイオ0』はレベッカにとって、最初で最後の追試試験であった。合格することが当たり前のデキ試験であったとしても、レベッカにとっては重要な通過点なのだ。



『バイオハザード』のリメイク版を見た後では、インパクトには乏しかったグラフィック。

現在・過去・未来

　個人的な見解だが、『バイオ』には、3世代があると考えている。

　過去……ウェスカー・バリー、現在……クリス・ジル、未来……レオン・クレア。あまりに年齢が近いことから、役割がごちゃまぜになりがちだが、過去＝原因、現在＝問題の打破と原因追求、未来＝現状からの（良い状況への）脱却。レオン・クレアは限りなく現在と被る部分も多いが『バイオ2』で登場したシェリーはまさに〝未来〟の象徴であった。

　この区分けでいくとレベッカの存在はどこに行くのか？　年齢だけでみると、レオンどころかクレアよりも若い。しかも、彼女は初代『バイオ』で〝シェリー〟になりきれなかった経緯もある。では、なにを演じればいいのか？　それは、現在と未来への橋渡し役である。このポジションこそが、彼女が一番しっくりくる居場所だ。化学知識が豊富という設定も活かせるだろう。現在と未来を繋ぐ橋、重要なポジションに当てはめる資質を見極める再試験だったのだ。

　しかし、ゲーム性とストーリー性。この2大テーマで『バイオ0』を見たとする。ゲーム性では、アイテムボックスをなくして、攻略性を高める。ストーリー性では、レベッカの再試験を行うが、矛盾が増える一方で物語が破綻しつつある。比重はストーリー性の方に重きが置かれているのに、ストーリーに引きがない。レベッカはエスカレーター式で追試をクリアしたが、下手すると『バイオ』自体がユーザー判断の〝合格圏内〟から外れてしまったのかもしれない。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
読者の方の中に、「Vガン」ファンが意外といらっしゃるのに驚いているなんでもライター。でも、ニッチであることに変わりはないんですよね。

関連作品

トロンにコブン（ACG）
メーカー：カプコン／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'99年7月22日
カプコンのキャラクター展開の上手さが垣間見える良作アクションゲーム。まさか、『ロックマンDASH』のサブキャラがメインのゲームができるとは……。

ウルトラマン Fighting Evolution2

踏みにじられた「トクサツっ子の純情」ゲーム開発者よ、「バカ」になれ!!

「前科」あればこその不完全燃焼か!? だとすれば特撮ファンからお布施は得られない

多根清史　プレイ時間：18時間

ジャンル：ウルトラバトルアクション／メーカー：バンプレスト／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年10月31日

無垢には遊べない……培ってきた愛あるゆえに

子供の頃、ぬいぐるみショーが怖かった。怪獣ではなくて、ウルトラマンを見るに耐えなかったのだ。ステージの上には、神々しさも超能力も引っぱがされた、等身大のラテックス人形がいた。早くテレビの中に戻ってくれ……。

それと青空プロレスこと『ウルトラファイト』に血を沸き立たせたのとは、ちっとも矛盾しなかった。この複雑な心のあや、「トクサツっ子の純情」に対するつれない仕打ちに、大いに訴えかけたい気持ちがふつふつとしている。

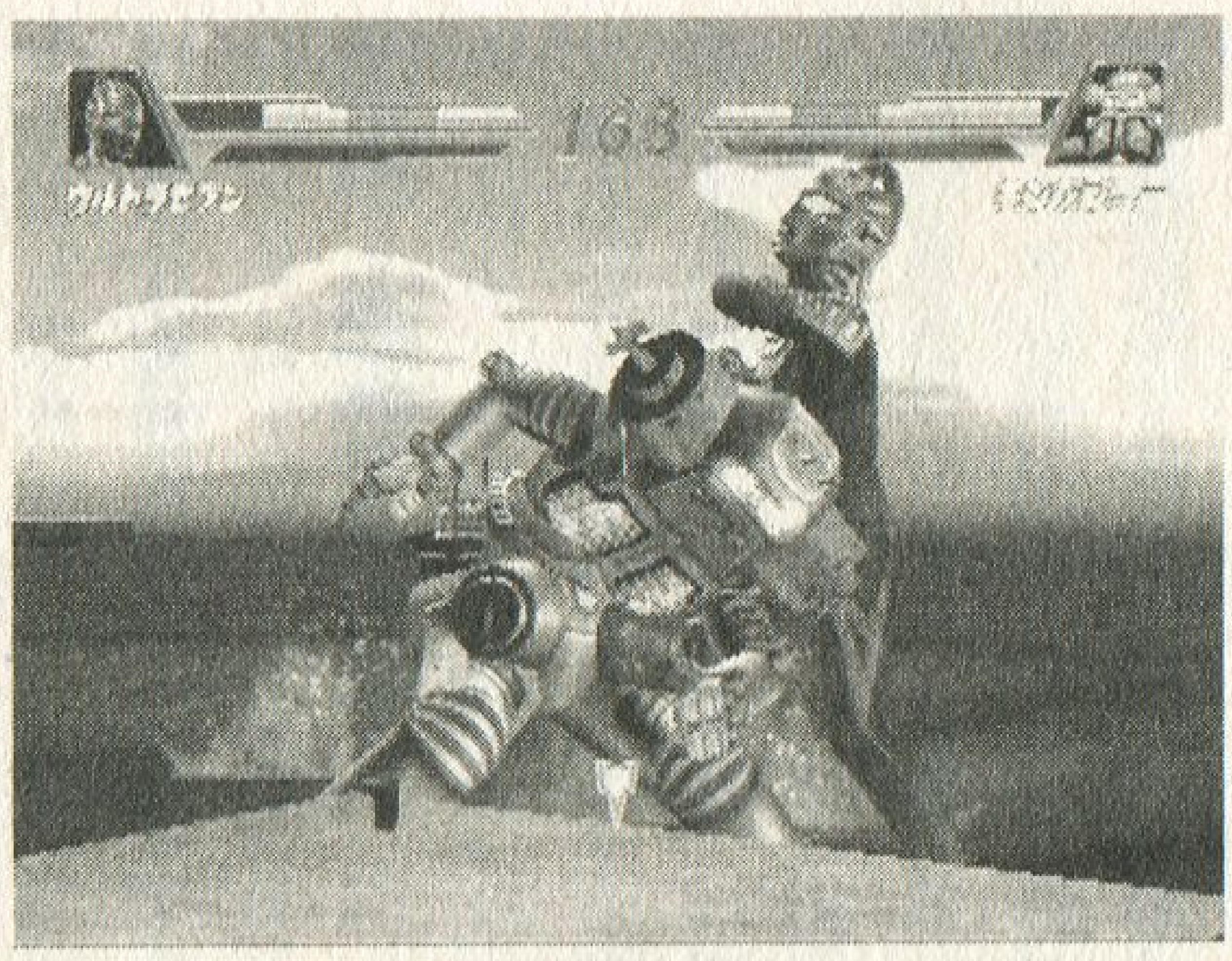
怪獣のポリゴン造形をはじめ「入れ物」は、目を見はる進化をとげた。しかしだ、「それがどうした」と無造作に放り投げる資格が、むなしくお布施を重ねてきた特撮ファンにはある。今どきのゲームなら、こんなものかと。

ダダが光線銃を持ち、必殺技が「A、B、C」タイプへの変身（顔が変わるだけ）だったり、粋な味つけはピリリと利いている。しかし小味。ウルトラ共通テストのマークシートをちくちく埋める「頭の良さ」が見え隠れする。

ハタチを過ぎての特撮好きは、根っからの「馬鹿」だ。今さら、しらふに戻れるものか。人並みの幸せをウルトラの星に捧げたのだから、ゲームの開発者にも馬鹿になれ、と迫る。この器用なパッケージ、この軽さを認めたら、もろ「負け犬人生」へと転落だ。

そういう崖っぷち相手には、何一つ差し出していない。ウルトラの名をかぶせた格闘モノを作れば、そこそこ売れるさ。ふーん、ナースもペスターもグビラも円盤生物も出てこないんですかァー。「前科」から言って、身のほどを超えた技術＝「人型」以外の怪獣に手を出さなかったのは分かる。しかし、「前科」あればこそ、心のストライクゾーンは広くなっている。不完全燃焼に終わるより、前のめりに倒れて欲しかった。

『ウルトラファイト』を楽しめたのは、「ウルトラセブン」じゃなく「円月殺法のセブン」だったから。本作はCGの表現力が上がり、オリジナルに「ピアノ線がばれた」ぐらい肉薄した、アラがくっきりしたということだ。惜しくない子に、こう辛くは当たらない。



キングジョー相手に「それなり」の格闘をすれば「それなり」に見える。だがそれでは不完全燃焼だ!!

PROFILE

多根清史（たね・きよし）
『ぼくたちの好きなウルトラマン』（宝島社）で『ウルトラマン80』の記事を担当。リアルタイムに見たときはキツかったんですが、いま鑑賞すると味わい深かった……。「特撮は最高！」と言われるけど、ドラマもいいべよ。

関連作品

仮面ライダー龍騎（対戦ACG）
メーカー：バンダイ／機種：PS／
価格：4,800円／発売日：2002年11月28日
こちらは「ウルトラマン」に負けず劣らず人気の高い「仮面ライダー」の対戦ゲーム。特撮ファンというよりも、マダムの皆さまが満足できる仕様なのか、気になるところ（笑）

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 10

志村けんのバカ殿様 爆笑天下統一ゲーム

米光一成

プレイ時間：19時間

天にすべてをまかせると意外なほど物足りない

サイコロの目のようにテンテンと変化するのもまた人生。そこからが面白いからやめられない……はずなんだけど。

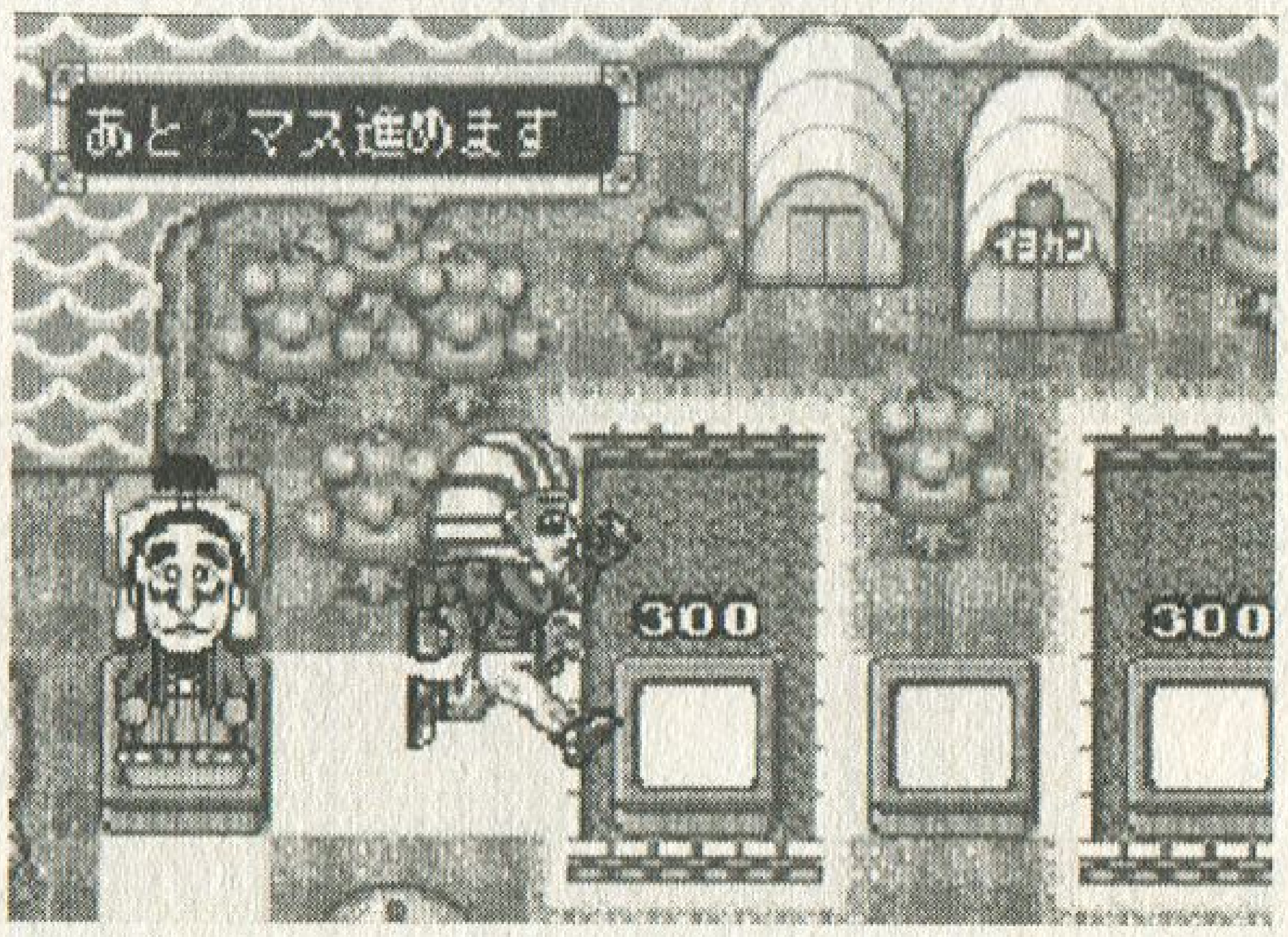
ジャンル：TBG／メーカー：TDKコア／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2002年12月6日

双六の運と技術のバランス

正月などにわいわい遊ぶイメージのすごろくは、「まわりすごろく」と呼ばれるものだ。6面体ダイス1個で遊ぶ。だが、すごろくは漢字で「双六」と書く。ふたつの六なのである。

元来、双六(すごろく)はダイス2つでプレイした。自分の駒も複数個であった。ダイスの組み合わせと、動かす駒の選択によって様々な作戦が立てられる。もちろん出目の運もあるが、その運をどうプレイヤーがコントロールするかが主眼になっている。運(ラック)と技術(スキル)のゲームだ。

1934年に発売された「モノポリー」はダイス1つで遊ぶが、交渉という要素が加わっている。運が悪くても、交渉次第で勝利できる。モノポリーをベースにした『いただきストリート』も交渉部分をうまく活かして、非常に盛り上がるゲームになっている。



コンピュータキャラが、わざわざオフダを使って損をする頭の悪さもちといただけない。

さて、『志村けんのバカ殿様 爆笑天下統一ゲーム』である。志村けんのキャラクタを使ったGBAのすごろくゲーム。モノポリーと同様、周回マスを出た目に従って移動し、土地を買い、その地に止まった人から通行料をもらうというルール。

やはり国民的キャラクタ、志村けんの声がGBAから出てくると楽しい。操作感も悪くはない。グラフィックスもきちんとしている。

が、残念ながら、ゲームは、サイコロの運が勝負のほとんどを占めるものになってしまっている。交渉や技術はほとんど必要がない。かわりに、何か別の楽しみがあれば良いのだが、それは感じられなかった。低年齢層をターゲットにするならば、単純な正月的すごろくと割り切って、ギャグイベントを豊富にするという手もあったと思うが、ギャグイベントの数も少ない（何度も同じものを見るハメになる）。

唯一、戦術的に使用できるオフダも、オフダ店のマスに止まるまで入手できないためにあまり活用するチャンスがない。

調整や改善を行う時間がとれなかったような印象の作品になっている。すごろくということで、年内発売に間に合わせるために必死だったのかなぁと思いながら、のんびり寝正月プレイしました。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）

ゲームデザイナー＆ライター。『ベストセラー本ゲーム化会議』（原書房）ぜひ読んでくださいなー。http://www.Lv99.com/もよろしく。

関連作品

ガチャろく（TBG）

メーカー：SCE／機種：PS2／価格：5,800円／発売日：2002年12月5日

奇想天外な楽しいミニゲームが51種類、イベントもたくさんで、色ものっぽいし、たしかに色ものなんだけど、すごろく部分のシステムもとてもよく練られていて大勢で楽しむのに最適。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 11

トゥーム・レイダー：プロフェシー

似ているのは雰囲気のみ 本質を失った本作を仕方ないと言いきれるか!?

本家にはとても及ばない分家。ハードの変遷を重ねるにしても、適材適所でいかないことには……

ハービー吉村　プレイ時間：10時間

ジャンル：アクション・アドベンチャー／メーカー：ユービーアイソフト／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2002年12月6日

縦・横移動のアンチイマドキゲーム

『トゥーム・レイダー』（以下『TR』）シリーズほど、コンシューマ・ゲーム機の変遷を重ねたゲームは、ちょっと他にないのではないかと思う。まず最初の『TR』がPSとSSで同時に発売され、『2』『3』はPS、『4』がDCで発売されたかと思えば、『5』はまたPSに戻ってしまった。さて『6』はどうなりますことやら。

一貫して発売されているのがPC（ウインドウズ・ソフト。過去『3』のみマッキントッシュ・ソフトとして発売されたソフト）だというところが、世界的なヒット・タイトルでありながら、日本では、マニアックなゲームとなっている原因なのかもしれない。

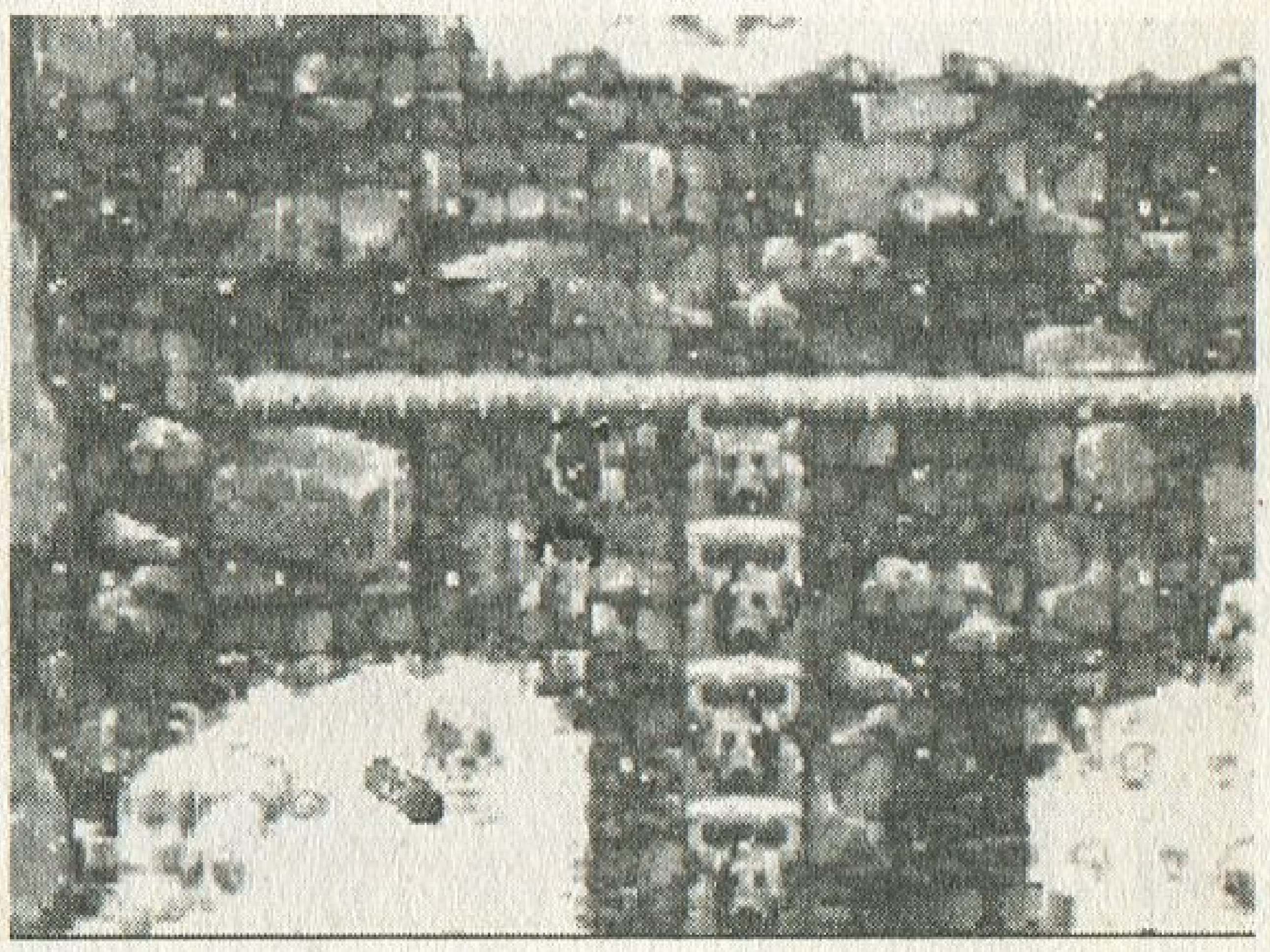
さて今回の『TRプロフェシー』なのだが、GBAソフトということは、つまりSFCで『TR』をプレイするということになる。それがどういうコトなのかと言えば、まるで『プリンス・オブ・ペルシャ』のようなカンジというか、凄く簡単に『TR』の雰囲気を楽しめるという反面、「やっぱり複雑な操作と難解な謎が『TR』の本質なんだな」ということを再確認させられることになった。

グラフィックおよび、キャラクターの動きに関しては及第点を与えられると思うのだが、本家『TR』が広大なポリゴン空間を自在に動き回れるのに対して、『TRプロフェシー』は縦と横にしか移動できない。マップの構成上、仕方ないのかもしれないが、何だか『スペランカー』をやっているようで……なぁ……。

とにかく圧倒的にハードのマシンパワーが不足しているのに無理矢理『TR』をやらされているという印象が強い。

セーブ方式がパスワードなのもどうかと思うが、ロードした時に全てのアイテムを失った状態で再スタートというのは、イマドキのゲームとしてはちょっとどうなんでしょうか？　というカンジだ。

『TRプロフェシー』で初めて『TR』シリーズをプレイした人が、本家『TR』をプレイしたら、かなりビックリするだろうなぁ、何もかもが全然違うから。あ、雰囲気だけはちょっと似ています。



プレイしていての、ハードのマシンパワー不足は否めない。ハードを選ぶタイトルなのかもしれない。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）
編集者／ライター＆『TR』シリーズは全部プレイしているTRマニア。ちなみに最初の『TR』レビューが「ゲーム批評」誌でのデビューだった（読者の批評コーナーでしたね）。その頃は20代だったんだよなぁ……。

関連作品

トゥーム・レイダース（ACG）
メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'97年2月14日
衝撃的なゲームだった。思えば、当時の次世代機（PS・SS）の実力を初めて認識させてくれたゲームでもある。次世代GBAがN64並の性能を持って登場するのならば、ぜひオリジナル『TR』をもう一度やってみたい。

Shinobi

猫式カトヤ　プレイ時間：12時間

ジャンル：殺陣アクション／
メーカー：セガ／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日2002年12月5日

3Dへと進化した忍シリーズ最新作。根強いファンがいる反面、知らずに手を出すと痛い目をみる難しさ。

今回紹介させて頂くソフトはPS2
セガの忍シリーズ最新作ソフト『Shinobi』です。

『忍』はメガドライブ版の『スーパー忍』を
良くやってましたが難しくて怒りながら
やっていた記憶があります

今回の『忍』は２Ｄから３Ｄに進化しました。
昔からある八双手裏剣や忍術もあり
それに３Ｄならではの壁走りや
回り込みステルスダッシュなどが
追加されています。

これらの能力を使って面をクリアー
していきます。

ただ壁走りなどは移動だけじゃなくて
戦闘などに盛り込めたらもっと楽しかったかも。



1面クリア
すると
スラッシュ
ゲージ
なるものが
出てきて
タイム
制限が付い

これが
凄い
あせります

今回、**注目すべきは殺陣**ですね。
規定の数を倒した時に殺陣と呼ばれる
演出になります。
これが色々パターンがあって楽しいです。



しかも、このゲーム難な所が
数多く３Ｄゲームで落下死は
ちょっときついです。

カメラが見づらく
操作のレスポンスが
すこし悪いとか……

まあ一言で言えば
あれです**激ムズ**ですね
死んだら面の最初からだし面は長いし
もう罵詈雑言の嵐
またコントローラが壊れそうです。

猫式カトヤ：あけましておめでとうございます、今年も張り切って行きたいと思いますんでよろしくお願いします～
http://www.din.or.jp/katoya/

GAME SOFT REVIEW
絵で見るゲームソフト批評

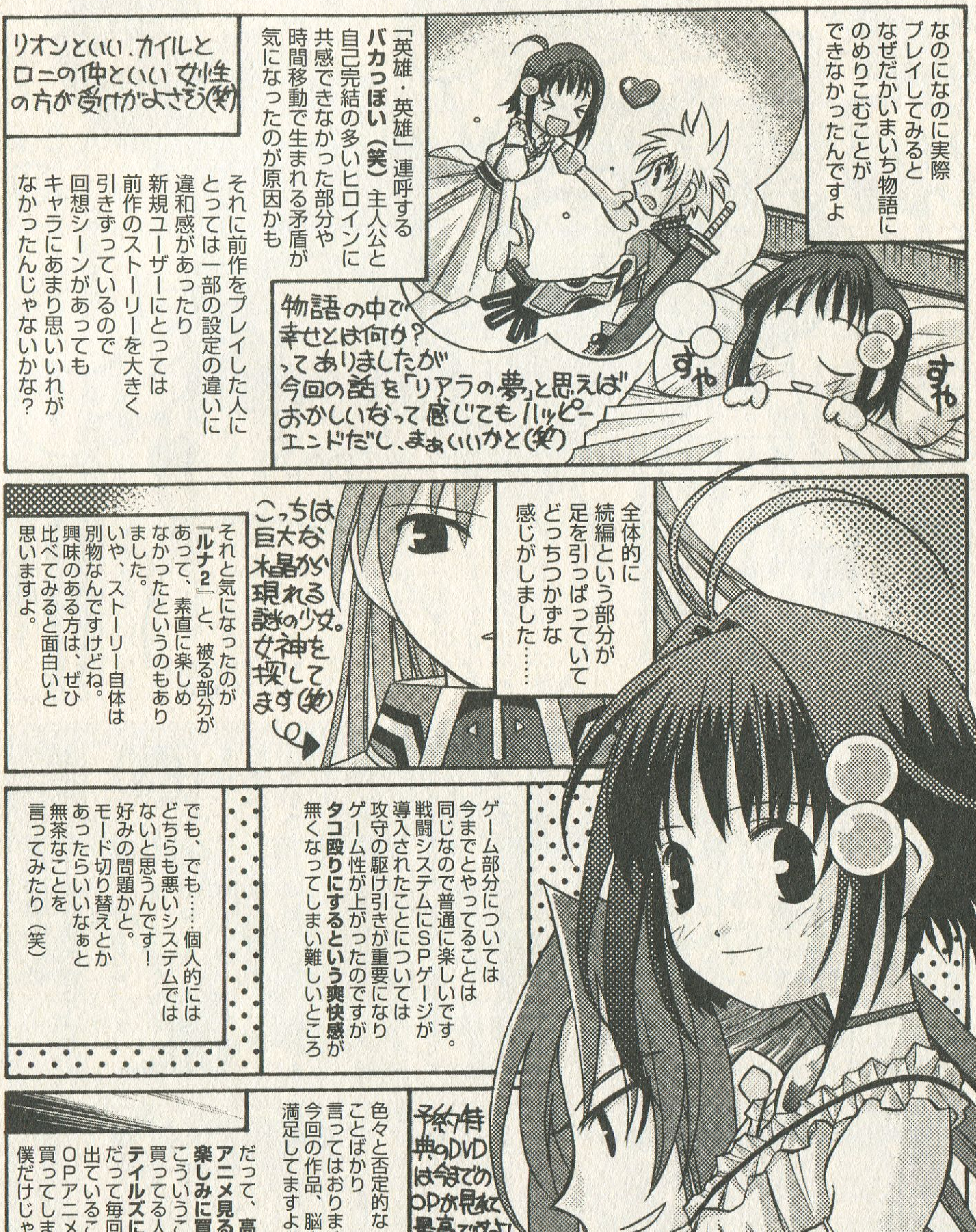
テイルズ オブ デスティニー2

脳みそホエホエ　プレイ時間：42時間

ジャンル：運命を解き放つRPG／
メーカー：ナムコ／機種：PS2／
価格：6,800円／2002年11月28日

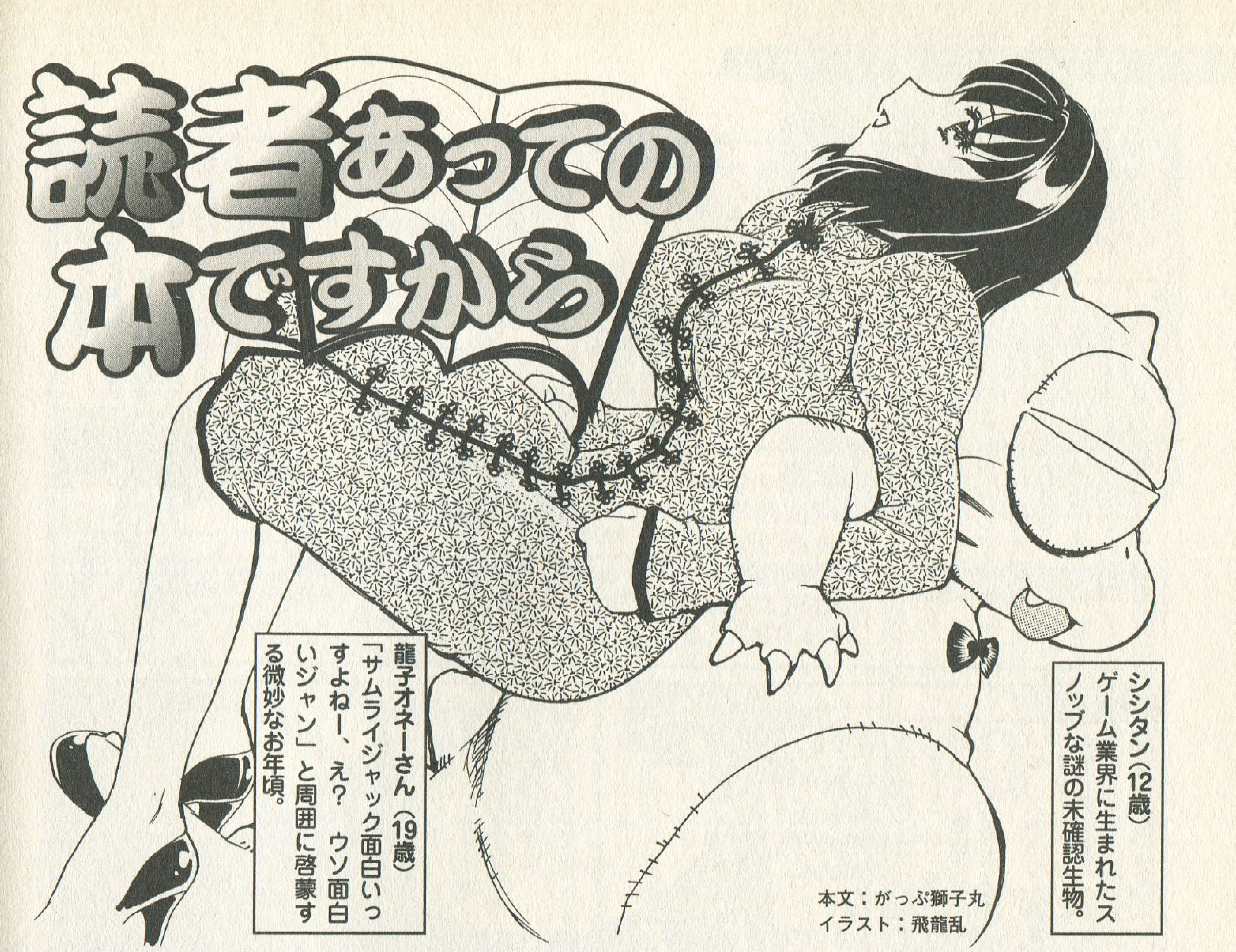
シリーズ初の完全な続編。なぜ、いまここにきて？　の疑問は尽きないが、とりあえずはOPアニメが一番重要ということで!!





脳みそホエホエ：元投稿職人。昨年12月に8本もゲームを買ってしまったが、1本もまともにやってませんよな日々（涙）それにしても、楽しい文章の書き方を誰かに教えてもらいたいです……反省。http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

読者あっての本ですから



本文:がっぷ獅子丸
イラスト:飛龍乱

2003年こそゲームが売れますように




●っちゅーことでオィーッス! なんだかサムいっすねーみたいなコトを言ってはおりますが、実際ゲンコ書いてるのは2003年1月1日ですので実は知ったこっちゃありませんけど。

○オメーよう……しかし今号の特集のように、メーカー同士の合併やグループ化がどんどん起きてマスし、ゲーム業界的にもいよいよ皆サマ手に手をとって頑張っていかなあきまへんというコトでしょうカ。

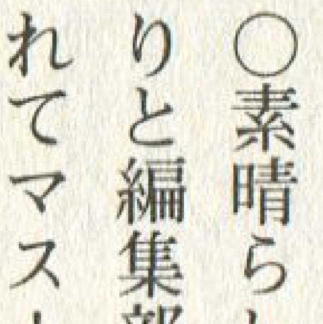
●手に手をとってといえば、最近、おねティ長者のオルフェ黒田洋介氏とこないだ曙橋の焼肉屋で『マブ』の固めを行いました。

○ナニソレ……。

●あえてこんな場所で報告する決意とデリカシーを関係各位に感じて戴ければ幸いですとオネーさん思います! ちなみに『マブ』の定義は「アンタの奢りで飲みに行こう」と言っていい関係ですから!

○ソラたかりやないカイ!

■次の特集を楽しみにしております。「エニックス・スクウェアの虚構と真実」にさしかわったりしませんように。(山口県 GIR)



○素晴らしい! しっかりと編集部の機微を読まれてマス!

●しっかりせいよ。

■地元のラジオ番組「エンタメ」にファ○通の加藤編集長が電話出演するコーナーがあるんですが、スクエニ合併の記事は印刷所その他に頭下げまくって3日後発売のファ○通に間に合わせたと語っておりました。

(宮崎県 ぷうかJターボ)

○それは極めて濃ゆい番組ですネ。

■「今号のゲーム業界の動き」を週イチで「今週の〜」としてメール配信できないでしょうか?

(北海道 ダミンハ)

○ゲームクエストなどのゲーム業界ニュースみてくだサイ。

●ただでさえ隔月誌だというのにそういう無茶言わないの。

■最近深夜にTV放送する映画にハマってる。なかで良かったのは

『失われた男』ですな！　TVゲームファンならビビっと来る演出とセンスだと思う。みんなもぜひ観ようよ！
（愛知県　TAプロトタイプ）

○シドニー・ポワチエ主演の洋画ですか？　渋い映画観てマスネ。



●オネーさんはTVで放映する度に武田鉄矢の『思えば遠くに来たもんだ』をみちゃいますけど。

■「ゲーム批評から一言」のコーナーが拡張しているということは、読者からの一言に使えるようなハガキが少なくなった……ということですね。
（千葉県　カベジマイサム）

○ぶっちゃけピンチデス。

■海外のゲーム事情をもう少し比較して取り上げてほしい。
（埼玉県　J・BOY）

○海外のゲームは定価がないとか返品枠とか、流通からして違いますからいろんな事情が見えてくるかも知んないデスヨネ。

■前号の「日本のゲーム末期症状」を読んで、私なりに考えてみました。映像美と空間を手に入れたときから、ゲームが持っていたおもしろさや工夫を落としてきたのではないだろうかと思うのです。これは作り手だけではなくプレイヤーもなのだと思ったわけです。さて、49号の特集について一言。年齢別レーティング区分が映像的な部分が主だとしたら間違っていると思うのです。そんなわかりやすい部分に闇は隠れていないような気がします。
（東京都　Style　KOH）



○規制は、その時々の世相に非常に過敏な反応をしますからネ。こないだまで「テロ」という一言が入っているだけで随分警戒されたモンですが、今だと拉致とか表現しちゃうとナーバスになっちゃうンでしょうカ？

■「ホビーデータ」という会社では、「メイル・ゲーム」なるものを運営（？）しているのですが、「批評」では、こういうゲームは取り上げないのでしょうか？（パンフを見たのですが、ゲーム代が高いんです）　（北海道　斉藤　章道）

○メイルゲームは過渡的なネット

読者 イラストギャラリー

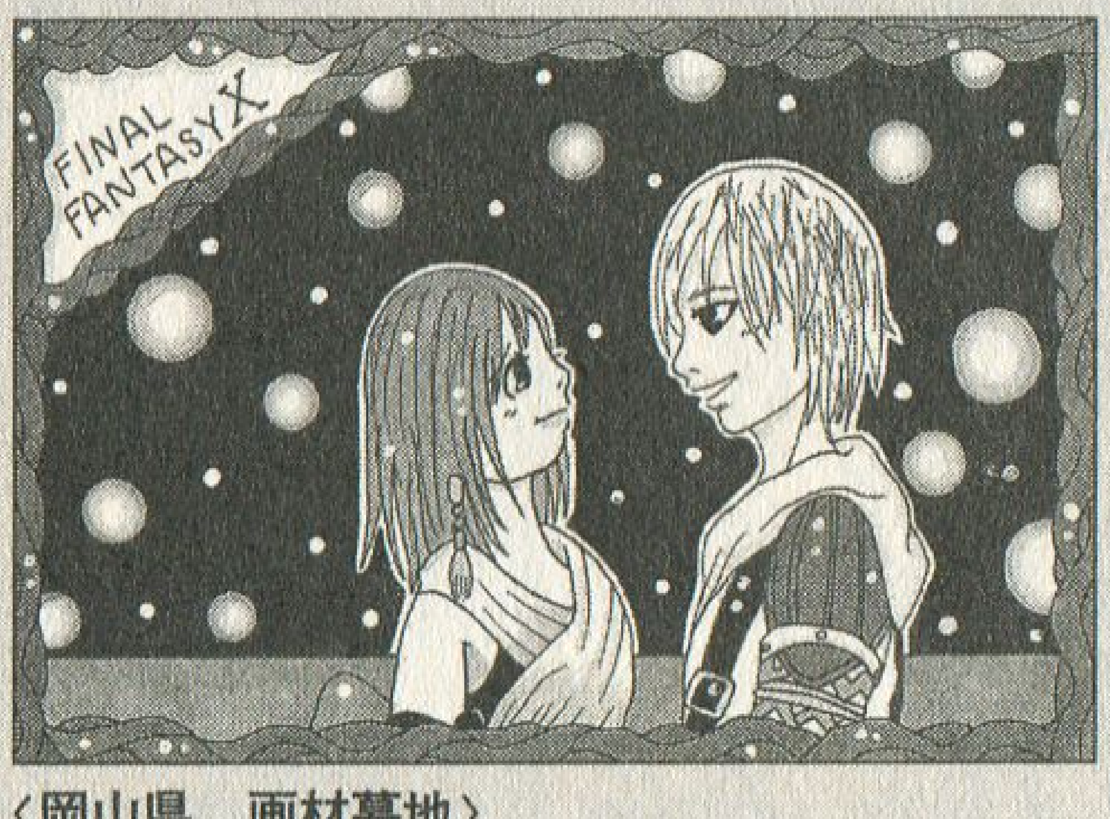
あえて受験生からのイラストをお待ちしています



〈岡山県　画材墓地〉
1枚目。いつもありがとうございます。



〈愛知県　さゆり〉
スタイリッシュなご主人様に乾杯



〈岡山県　画材墓地〉
2枚目。どうもありがとうございます。



〈兵庫県　たっきゅう道〉
『SCII』にもGC版リンクに出演して欲しい。



〈岡山県　画材墓地〉
3枚目。本当にありがとうございます。

ゲームという位置づけでしょうか。重たくないので、比較的安価で作りやすいトコから、いろんなジャンルがありますので面白いカモしんないデスヨネ。

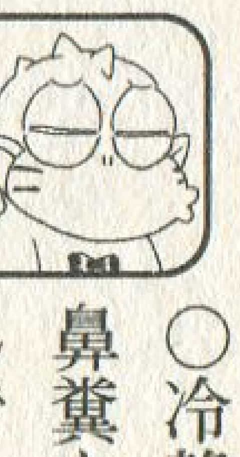
■年末のソフト群には批評ＳＰで対応してもらえませんか？　批評して欲しいソフトがいっぱいあるので。　（静岡県　はる）

○夏と冬の商戦期には批評の枠を拡大するのが筋ってモンですよネ、それはそうと前号のギャルゲー特集の反応が随分ときておりましたが、この手の論争は感情が優先してマスので、なかなか決着はつかないでしょうネ〜。

■ギャルゲー特集で思ったが、本誌読者は「ひきこもり価値観」の群れか？　私は「鍵っ子」だが、プレイもしない者に「気持ち悪い」などと言われる筋合いはない！　自分の好きなモノを、それを知りもしない人間にけなされたときの怒りと悲しみを我が身に置き換えて考えよ！　（愛知県　へちゃ）

●引きこもり価値観の群れというより無職の群れですね。

■考えてみれば、ギャルゲーのみならず小説、コミック、アニメの女性キャラに萌えるのも仮想恋愛だし、生身の役者さんが演じているドラマ中のヒロインは仮想現実なんですよね。アイドル歌手なんかも、ある意味作られたヒロインだし。そう考えると、ギャルゲーマーだけ否定するのは筋違いかも知れないですね。　（茨城県　妖怪出没）

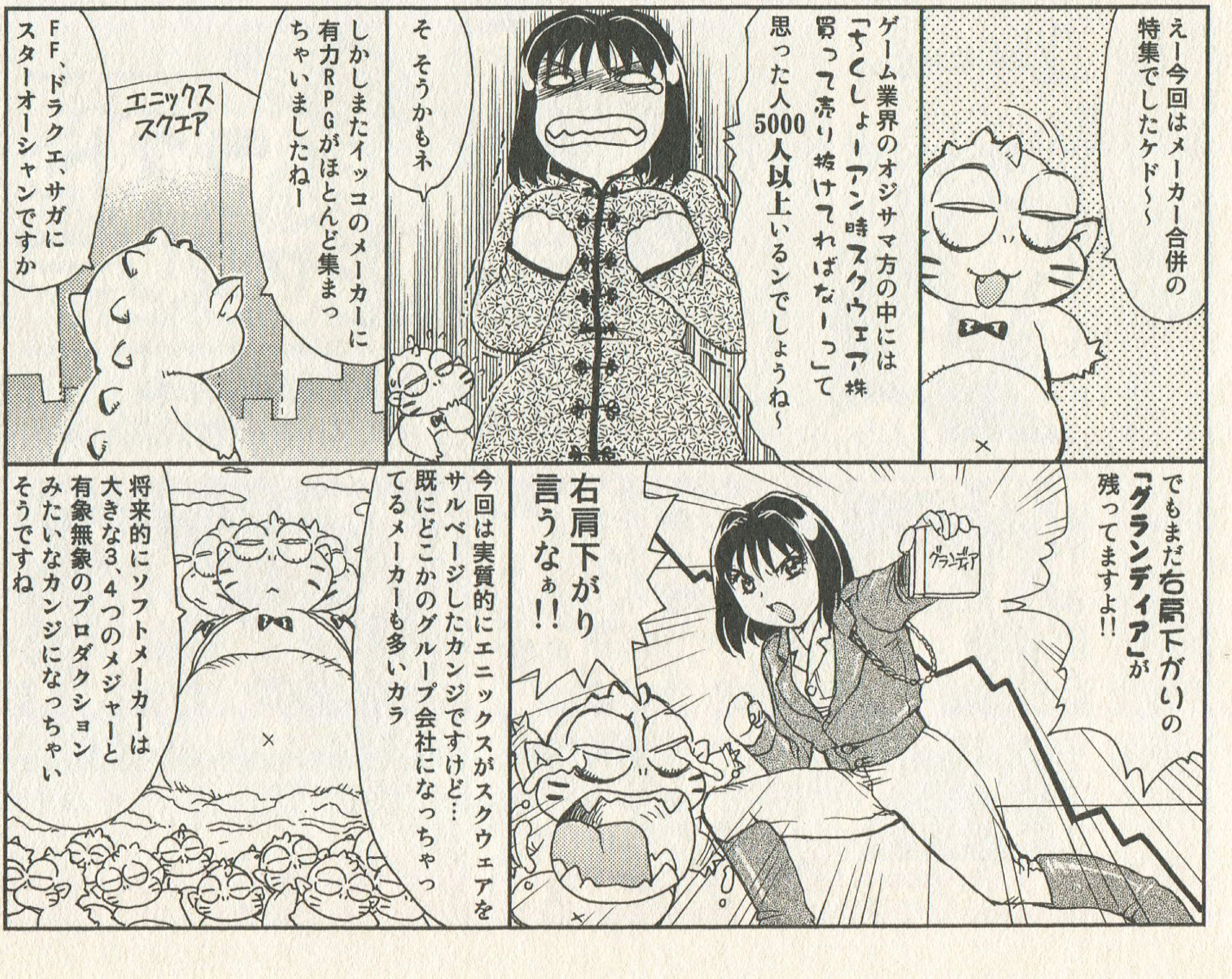


○冷静に考えれば目糞が鼻糞を叩いているだけなんですけどネ〜〜。

●まあどこの世界にも差別はありますからね。

■ギャルゲーはやらないのですが、好きな女性がコットンという私は大丈夫なんだろうか？　アドベンチャー、ノベル、ＳＬＧといったギャルゲーの多いジャンルでなし、ゲームのキャラクターとコミュニケーションがとれるわけでもなし、グッズが出てるわけでもない。本当にコットンが好きなのに特集のギャルゲーマーとは違う私は大丈夫なのか？　（北海道　三浦冬峰）

○世の中にはドラミちゃんやウルトラの母じゃないと駄目ってひと



もいるから多分セーフなんじゃないでしょうカ。

■ギャルゲーもエロゲーも縁はないけど、知識としては一応見てみたいっていう興味はありますけど、どんなもんでしょうか。忙しくてゲームできないといいつつ、攻略本だけはよく読んでいる知識先行人間……。（岡山県　河野京子）

●先走るにしてもファンロードまで読んでいるという河野さんは、そーとーなモンだと思いますよ。

■長らく（？）の対象だったパチスロゲームについてやっと「こういうことか」と納得がいきました。私も買ってプレイしてみて「なんじゃこりゃ？」だったクチです（実機未経験者）。（長野県　Dサイド）

○パチンコ・パチスロゲームは、実機のシミュレーションとしてなかなかカタいジャンルとして定着してますヨネ。ソフトを買ってくる店もゲームショップではなく、ほとんどがコンビニだという事実もこの手のジャンルの特殊性を物語っているモノと思われマス。

■特典につられて任天堂の思惑通り『ゼルダ』を予約してしまいました。確かに嬉しい特典ではありますが、こうまでせざるを得ない程GCの状況が芳しくないのかと心配になってしまいました。（茨城県　鯨夢究部）

○素直に初回特典にすればいいのに、お客がアンテナ張ってないとわかんないようなやり方はシシタン的には正直どーかと思いマス。よりによって『バイオ０』の発売日にあいうことやられちゃカプコン大迷惑ですヨネ。

■前号のシシタンには、オネーさんのパンツが見えています。鉛筆で横目を入れるととても怪しい絵になります。ついでに鼻血も垂らしてみましょう。こ、これはヤバイです。全国のシシタンファンは絶対にやってはいけません。シシタンは純粋無垢な男の子なのです。（大阪府　ふな）

○あまりの内容の痛さに晒しの刑デス。

●今度やったら本名も晒します。



読者による批評のページ

Reader's Critique

年末年始に発売されたソフトは、予測が外れたものも多かったようです。年末に流通関連の方から聞いた「『○○○○○』は値崩れするよ」の予言が的中しつつあります。

投稿規定：1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、または ghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは3月1日です。

Xbox-Live、本誌が発売されているころには、すでにサービスが始まっているはず……。本誌編集部員の「とあるゲームをやるには、人が集まるのに20分くらい待ちますよ」の言葉を聞くに、前途多難な予感がします。ボイスチャットには多いに期待しているのですが……。

何気なく感じるとても怖いこと

友人とゲームの話をする時、何となく違和感を感じるときがある。同じ「ゲーム」というメディアの話をしているというのに、なぜか彼と私の間に溝があるように感じるのだ。このゲームソフトは面白い、あのソフトはこうだ、このやり方は気に食わない……。何気ない会話に聞こえて、そこにある絶対的な溝を私は見つけた。スタンス、またはこだわりという溝……。彼は任天堂ゲーム機をよく買い、ソニーのハードを購入しようとしない。かくいう私は、ソニーのハードは買っても、任天堂のハードは〝気分的に〟避ける傾向がある。

唯一両者の好きなセガ系ゲームの話の時は肯定的に盛り上がるが、前者の場合そうはならない。たとえばPS2が発売された時に、「互換性って気に食わねぇなぁ……なんか捨て切れなくてPS2に取り組もうって気持ちが見えてこない」と言っていた彼だが、その時私が「ゲームボーイアドバンスも旧GBソフトと互換性あるらしいけどな」と言うと「うーん、あれはなぁ……まぁ……」と話をにごらせる。ここで気付くだろうか。彼はソニーを意図的に悪い方に考えようとしているのだ。私も、任天堂ハードに対して「メモリカードの差し場所、絶対PS意識してるよな、メッチャ差しにくいやん」とか、「コード入れないのってヒドイよな、PS2だってPSの使えるのに入ってるやん」とか言うが、彼はそれに反発してくる。そして、自分が息づまることもしばしばだ。こういうのは、私と彼だけではない。PS専門雑誌の読者ページを見ると、暗として他社メーカーのハードを見下すようなネタが入っていることもある。また、私の周りを見ても、そういう傾向が強いような気がするのは、気のせいではなかった。『ドラクエ』好きは『FF』を「ゲームらしさを見失っている、見た目に頼りすぎ」と批評し、『FF』好きは『ドラクエ』を「現状維持な感じ、ヘボイ」と批評するのが、私の周りの友人には多いのだ。しかも、そう批評している人に限って、実際プレイもしていないのだ。ユーザーは、そのゲームとその会社を結びつけ、さらにそれを自分にまで結びつけている人は少なくない。『FF』が好きな人は「自分がスクウェア⇒エニックスのゲームはプレイしない」となってしまう。ゲームプレイヤーとして、これは本当に怖いことだと思う。ゲーム業界だけでなく、一般人の間にもゲームのスタンスの違いによる「敵対意識」が芽生えようとしている。それは、ゲーム業界にとっても決してプラスではない。最近では、カプコンとSNKがコラボレーションを組んだり、『バーチャ』と『鉄拳』の新聞・雑誌に掲載された宣伝など「敵対意識」を削ぐモノが生まれて

きているのも事実。私も、「任天堂はちょっと……」という意識を捨て、ゲームボーイアドバンスと『ファイヤーエムブレム』を買ってプレイしたが、理屈抜きで面白いと感じた。今ではＧＣも欲しいなぁ、と思っているほどだ。そんな経験をしている私だからこそ言いたい。自分の苦手と感じるメーカーの、またはシリーズ、自分のプレイしているモノと反する関係に感じるものを、ムリヤリプレイすることはないが、悪い所探しではなく、同じゲームとして全てを仲間と考えてもらいたいのだ。それはゲーム業界や私たちゲームユーザーにとっても大きなプラスになるのではないだろうか。こだわりがあるのは分かるが、それに目を光らせすぎて周りに気がつかないのは、とても悲しいことだから。

（新潟県　金子千尋）

ハードへのこだわり＝ゲームへのこだわりとお考えの方は多いのかもしれませんね。和食しか食べないとか、イタリア料理しか食べないなどでは、偏食になりがちだと思いますよ。

ゲームに求められているモノって何だろう？

私は、ここのところまったくゲームをせずに、もっぱら小説ばかり読み書きしている者です。

ただ、ゲームにはいつの頃もそれなりの関心があって、つい最近も「ゲーム批評」なる本を片手に、ゲラゲラおもしろおかしく読んでいました。そこには、２Ｄの女性キャラや３Ｄの女性キャラに萌えるとか、萌えないとか、まぁ対岸の火事のようなことが真剣に書かれてるんだけど、どうもパッと来ないんですよね。

なぜって、小説ばっかり読んでいる私にとって、美しい女性は言葉遣いだったり、雰囲気であったり、まぁ平たく書けば〝情緒〟なわけです。確かに、可愛いとか、格好いいとか、見かけの魅惑って、ジュニア小説を買うときの注目点になるにはなるんだけど、最終的に買う理由は、やっぱり文章の善し悪しになってしまうわけです。

でも、テレビゲームはどうやら違うみたいで、外見上の魅力がとっても大事な感じがして、ふ～んと妙な納得を覚えてしまいました。

ところで、小説とゲームの違いといえば、意外に価格だったりすると思うのですが、皆さんはどうなんでしょう。私が一ヶ月にエンターテイメントに使うお金の額が、だいたい６、７千円なんで、殆どゲームを買ったら月に使えるお金がすべて無くなってしまいます。だから、その中でより沢山の物語を楽しもうとしたら、音楽ＣＤよりも、漫画よりもやっぱり小説が良いんですよ。

漫画の方が安い？　とか、思うかも知れませんけど、実際情報的な量にすれば、漫画の方が少なくて、想像を楽しむという意味では、漫画よりよっぽど楽しめるところがあったりしますよ。だって、漫画って情緒的な部分が殆ど書かれてなかったり、逆に壮大なシーンとかが〝小さなコマ〟でしか表現されてなかったりするでしょ？

そうやって考えてみると、ゲームに求められていること。ゲームにできることが、もっと色々とあると思うのですが、意外にそれが解らないでいる所が多いのかなって思います。音ゲーとか、ダンスゲーとか、色々良い芽ができあがっているようなので、もう少し業界の人たちには頑張って欲しいなと思います。

後、主題からちょっと離れてしまっているような気がしますが、どうして最近のゲームはプレイ時間を気にしたりするんでしょうね？『ＦＦ』シリーズと『ＤＱ』シリーズをプレイしたことがあるのですが、戦闘の多さが嫌です。特に、『ＤＱ７』では、広報部の人が「このソフトは１００時間プレイできます」とか『１』と比べて、こんなに情報量が違います」とか、大まじめに説明したときには唖然としました。プレイヤーは時間ではなくて、そのプレイが楽しいか、その本質を気にしているのに……。だから、私はＰＣゲームが好きです。セーブファイルを弄って、物語だけを純粋に楽しめますので。

（ネット投稿　岩橋正和）

さまざまな娯楽が選べる時代に、皆さんはなぜ〝ゲーム〟を選んでいるのでしょうか？

隔月刊 ゲーム批評

定期購読のご案内

**『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用下さいませ。**

**『ゲーム批評』　隔月刊・偶数月3日・年6回発行
一年間の定期購読価格 → 定価780円（税込）×6回＝4,680円**

【お申し込み方法】

手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

【ご注意】

- 定期購読をお申し込みされる場合、発売日20日前までにお申し込み下さい。締めきり以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
  例：次号5月号からお申し込みされる場合は、3月14日（金）までにお申し込み下さい。
- 本誌巻頭の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受け付けかねますのでご了承下さい。
- ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入下さい。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
- 定期購読期間中の途中返金については、受け付けかねますのでご了承下さい（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
- 住所を変更された場合は、お手数ですが下記連絡先までご連絡下さい。

1. 巻頭にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この時に、「払込取扱票」と書いてある所と、「払込金受領証」の間は決して切り取らないようご注意下さい。
2. 新たにお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」に丸をつけて下さい。
3. 通信欄の「購読期間」に何年・何月号からかをご記入下さい。購読期間は1年のみです。
4. ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入下さい。
5. 右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入下さい。
6. すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を沿えて提出して下さい。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡下さい。

お問い合わせ先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日・祝日を除く平日AM 9:30〜12:00、PM1:00〜6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp（件名は「ゲーム批評定期購読」とご記入下さい）

バックナンバーのご案内

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

<Vol.40>2001年9月発行780円（税込）
■「ゲームの疑問を大追跡これが答えだ!？」ゲームソフトの原価に迫る　幻のゲームソフトの行方を追う！　●「SNK　偉大なる遺産」SNK（新日本企画）ゲームの系譜　SNKの側面　格闘ゲーム　飢狼伝説スペシャル

<Vol.41>2001年11月発行780円（税込）
■「FFX批評対決!!」FFXを誉め倒す?!　否定派・肯定派ソフトレビュー　FFX実はココが凄い！　●「悪趣味ゲームライター晩餐会」がっぷ獅子丸VS.阿部広樹座談会

<Vol.42>2002年１月発行780円（税込）
■「孤独な王道!?　ゲームキューブ」特別対談 名越稔洋×岡本吉起　激走!! フロム・ソフトウェア　Xboxのことも教えて本郷さん!!　●「格闘ゲーム　新世紀へ」格闘ゲームの派閥争い　VF.NETはメリットだったのか

<Vol.43>2002年３月発行780円（税込）
■「なぜこんなに美しいのか？」そうだ、美容整形外科医に聞いてみようアイドル研究所が3DCG美女を斬る!!●「ソフト批評　スペシャル」　『MGS2』『Rez』『ICO』など

<Vol.44>2002年５月発行780円（税込）
■「げっ！ホモゲーを愛する女心って？」特濃！　ボーイズラブ ゲーム座談会　特別対談「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者●エンターブレインが犯した道義的大罪とは　ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

<Vol.45>2002年７月発行780円（税込）
■「Xbox玉砕の理由」あのときセガとスクウェアを買っておけば……　●エンターブレイン正論無き主張　「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

<Vol.46>2002年９月発行780円（税込）



■夢破れしFFXI
『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！スクウェアに残された２つの未来…

●ホラーゲームって本当に怖いの？
よし、精神科医に聞いてみよう

<Vol.47>2002年11月発行780円（税込）



■セガ地獄
緊急召集元セガ社員と語ろう!!
セガタイトル姓名判断

●ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!
森教授に問う!!
一体何をもってゲーム脳か

<Vol.48>2003年１月発行780円（税込）



■日本のゲーム末期症状!?
データで見るニッポンゲーム市場
『お遍路さん(仮)』を知らずしてなにがコアゲーマーか!?

●現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち
ギャルゲーは現実を超えられるか
ギャルゲーはなぜ嫌われるのか？

関連書籍

RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年９月発行　2520円(税込)
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円(税込)
悪趣味ゲーム紀行２　'01年11月発行　1260円(税込)
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円(税込)
仮面ライダー メイキング　'99年５月発行　3150円(税込)
クリエイターの原体験　'01年10月発行　1260円(税込)
そうだ、ゲームミュージックを聴こう!　'02年10月発行　1344円（税込）

あれ書こう、これ書こうと考えているうちに、書くことを忘れてしまって困ってしまう編集後記ですが、今回も困ってます。書きたいことはあったのですよ。同人ゲームのことであるとか、サッカーがらみのこととか。でも、現段階で忘れてるんですよね……そうだ！ ひとつ思い出しました!! 一時期ネガティブな方向で〝カッパ〟が話題になりましたよね。あの〝カッパ問題〟、やらせがどうのと注目されておりましたが、実は、私の生まれ故郷でも10数年前に〝カッパ〟が出たんですよ。しかも、当時の小・中学生の開眼の場であった「ウイークエンダー」の取材陣が来るくらいに盛り上がってました。でも、小さな島だったんで島民には真相が判ってたんですよ。「川岸で〝カッパ〟発見!! 足跡も残ってた」＝「近くのばあちゃんが川に入ってた!! あしひれ装備」。そんなものです。最初に〝カッパ〟って言い出した人はびっくりでしょうけど。（小川）

いまさらですが、正月は久々に高校時代の男友達4人と近藤君（電気配管工）の車で京都の八坂神社へ初詣に行ってきました。ヤンキー風味の方々が参拝の列に割り込み、警備の警察官と年明けから大喧嘩されてましたが、彼らは警察とモメてまで一体何を祈願したかったのでしょうか。その後、これまた久々に行った居酒屋で、金田君（コピー機メーカー営業）が、隣で飲んでた方々と肩が触れた触れてないで口論となるなど、散々な目にあいました。さて、本年の見通しですが、クロコダイルハンターのスティーブ（オーストラリアの動物園園長）が俺のなかでブレイクすることはまず間違いないでしょう。毒蛇から顔に毒を噴射されたりワニに何度も噛み殺されかけてるわんぱくパパですが、その圧倒的な知識量には感服させられてしまいます。別ジャンルのものとしては、漫画「妄想トラッカー８８２３」が昨年からひき続き気になりまくってます。以上、ゲームとは無関係のものを見通してみました。（土井）

思い出すのは1月5日。居間へと足を運び、寝ぼけている私に向かって母が一言。「お湯壊れたわよ。」なんてこった！ こんな寒い日々が続くなか、風呂に入れないじゃないか!! とさらに思い出すは、「ゲーム批評11月号」の編集後記。その時は夏だというのに冷蔵庫が壊れた話でした。最近、なぜか電化製品がよく壊れます。まぁ家族に影響があるので、私個人への呪いではないにしても、恐ろしいかぎりです……ゲームの話をしましょう。私も昨年末から続くRPGリリースにのって、購入したクチなのですが、まったくやれてません。いえ、1本はクリア寸前までいってるのですが、なぜかもう1本に手を出しています。なぜRPGはクリア寸前までいくと、急にやる気がなくなるのでしょうか？ 特にラストダンジョン手前でサブイベントが増えるRPGですが、やることが多すぎてどうでもよくなってきます。とは言っても、やっぱり完全クリアしないと納得できない自分がいるわけで、複雑ですね。（遠藤）

隔月刊 ゲーム批評 3月号
ゲーム批評Vol.49
第10巻第3号通巻78号
2003年3月1日発行
定価780円(税込)

STAFF
発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集部 小川哲弥
土井大輔
遠藤学
販売営業 河合秀晃
清水俊雄
山田浩樹
広告営業 五十嵐健一
デザイン 株式会社エストール
印刷 図書印刷株式会社

(株)マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部 TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-9384
販売営業部 TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部 (株)マイクロハウス レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

隔月刊 ゲーム批評 5月号 May

巻頭特集

ゲーム批評大賞決定!!（仮）

昨年度に発売されたソフトの中から、ゲーム批評が究極の一本を決める!!　公平な視点、斜め45度からの視点を持つゲーム批評が選ぶタイトルとは?!

第 2

〇〇〇

隠し球の目玉企画

"ゲーム" でないこ

大好評！

もじぴったん（PS2）、ダ

カボイス（PS2）、ヴィーナ

デッド　オア　アライブ

ゲーム批評通巻50号

それはもう、磐田と

次回「隔月刊ゲー

◆今日も

ゲーム批評編集部では
ていただくライターを募
りませんが、東京近郊に
は歓迎いたします。ライ
る方、専門知識に優れた
します。

ゲームの批評原稿（タ
雑誌等に採用された原稿
「ライター大募集係」にお

採用の場合は編集部か
カ月が経過しても連絡が

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。

この本を購入した理由（○をつけてください）
毎号買っている　書店で見て　ネットで見て　その他（　　　　　　）

本年度に発売されたソフトでゲーム大賞を選ぶとすれば何ですか？

あなたがお持ちのゲームハードは何ですか？　また、一番稼動率が高いのはどれですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、プレゼントを差し上げます。

あれ書こう、これ書こうと考えているうちに、書くことを忘れてしまって困ってしまう編集後記ですが、今回も困ってます。書きたいことはあったのですよ。同人ゲームのことであるとか、サッカーがらみのことか。でも、現段階で忘れてるんですよね……そうだ！ ひとつ思い出しました!! 一時期ネガティ
向で〝カッパ〟が話題になりましたよね
〝カッパ問題〟、やらせがどうのと注目さ
りましたが、実は、私の生まれ故郷でも
前に〝カッパ〟が出たんですよ。しかも
の小・中学生の開眼の場であった「ウイ
ンダー」の取材陣が来るくらいに盛り上
ました。でも、小さな島だったんで島民
相が判ってたんですよ。「川岸で〝カッパ
!! 足跡も残ってた」＝「近くのばあち
川に入ってた!! あしひれ装備」。そん
です。最初に〝カッパ〟って言い出した
つくりでしょうけど。

いまさらですが、正月は久々に高校時代の男友達4人と近藤君（電気配管工）の車で京都の八坂神社へ初詣に行ってきました。ヤンキー風味の方々が参拝の列に割り込み、警備の警察官と年明けから大喧嘩されてましたが、彼らは警察とモメてまで一体何を祈願したかっ

思い出すのは1月5日。居間へと足を運び、寝ぼけている私に向かって母が一言。「お湯壊れたわよ。」なんてこった！ こんな寒い日々が続くなか、風呂に入れないじゃないか!! とさらに思い出すは、「ゲーム批評11月号」の編集後記。その時は夏だというのに冷蔵庫が壊

隔月刊 ゲーム批評 3月号

ゲーム批評Vol.49
第10巻第3号通巻78号
2003年3月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集部 小川哲弥
土井大輔
遠藤学

POST CARD

余裕をしめすためにも50円切手を貼って下さい

104-0041

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
隔月刊ゲーム批評 編集部 Vol.49アンケート係行

フリガナ / 氏名	P.N. / 職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ソフト批評で取り上げてほしいタイトルは何ですか？ また、執筆して欲しいライターは誰ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

隔月刊 ゲーム批評 5月号 May

巻頭特集

ゲーム批評大賞決定!!（仮）

昨年度に発売されたソフトの中から、ゲーム批評が究極の一本を決める!!　公平な視点、斜め45度からの視点を持つゲーム批評が選ぶタイトルとは?!

第2特集

○○○○○○。批評（仮）

隠し球の目玉企画。果たしてゲーム批評はなにを批評するのか!?
“ゲーム”でないことは確か、ゲーム雑誌の限界に挑戦!!

大好評！　ソフト批評

もじぴったん（PS2）、ダウンフォース（PS2）、ハーディーガーディー（PS2）、デビル・メイ・クライ2（PS2）、デカボイス（PS2）、ヴィーナス＆ブレイブス（PS2）、ドラゴンボールZ（PS2）、ザ・ハウス・オブ・デッド3（Xbox）、デッド　オア　アライブ　エクストリームビーチバレーボール（Xbox）などを予定しております。

重大発表!!

ゲーム批評通巻50号目は、イノベーションを起こすための“攻め”の大改革！
それはもう、磐田と鹿島が合併するくらいの充実ぶり！　お値段据え置きの増ページで

次回「隔月刊ゲーム批評5月号」は2003年4月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小川）

キャッシュフローゲームでファイナンシャル・インテリジェンスを伸ばそう！



ミリオンセラー「金持ち父さん貧乏父さん」の著者ロバート・キヨサキ考案

好評発売中



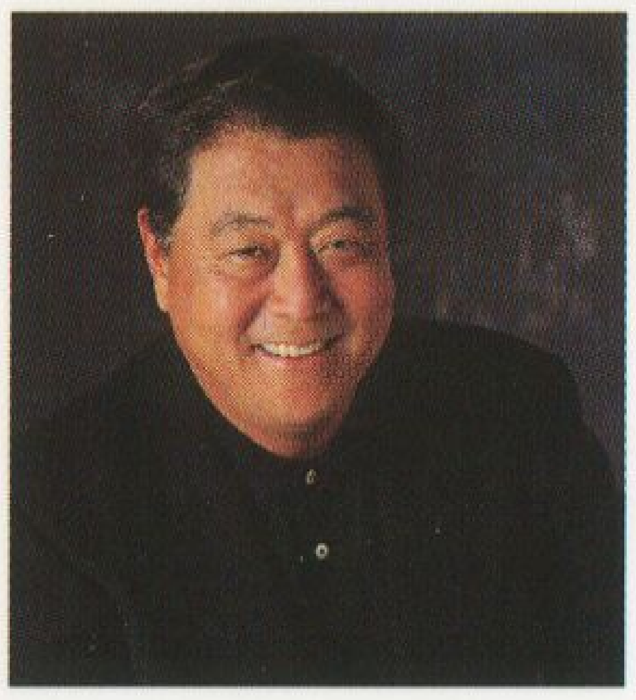
ついに日本語版発売！

キャッシュフローゲームとは？

筑摩書房が2000年11月に発行し130万部の大ベストセラーとなった『金持ち父さん貧乏父さん』に登場するボードゲームで「金持ち」になるための概念が自然に身につくとともに、会計、金融、投資についても理解が深まります。（２人～ ６人用）

標準小売価格　20,000円（税別）

紀伊國屋書店、東急ハンズ、銀座博品館、インターネット通販ショップでお求め下さい。
お電話でご注文の際は㈱クラビス tel.03-3265-8882までお願いします。
日本語版発売元 マイクロマガジン社　www.micromagazine.net



ロバート・キヨサキ
（投資家・著述家・教師）

億万長者になる方法を教えるロバートは「金持ち養成学校の先生」と呼ばれている。「人々が経済的に苦しんでいる理由は、何年も学校に通いながら、お金について何も学んでいないことだ」

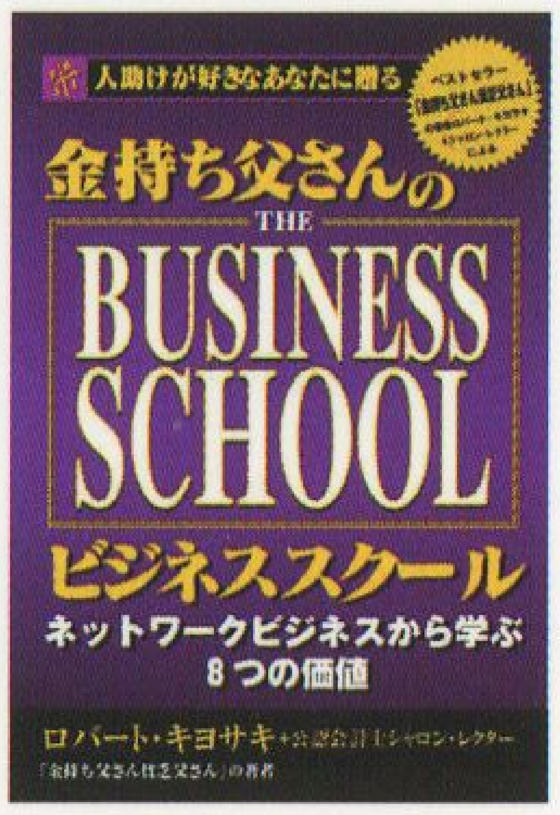
ロバート・キヨサキの本

金持ち父さん貧乏父さん



金持ち父さんのキャッシュフロー・クワドラント
金持ち父さんの投資ガイド―入門編―
金持ち父さんの投資ガイド―上級編―
金持ち父さんの子供はみんな天才
以上、筑摩書房発行

金持ち父さんのビジネススクール



マイクロマガジン社発行

平成15年3月1日発行第10巻第3号通巻78号　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　発行所：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　TEL03-3206-1641（販売）　FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

©MICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌03679-3　T1103679030787